XANADU

FILE

ザナドゥ ファイル

日本ファルコム(株)
宮本恒之・著

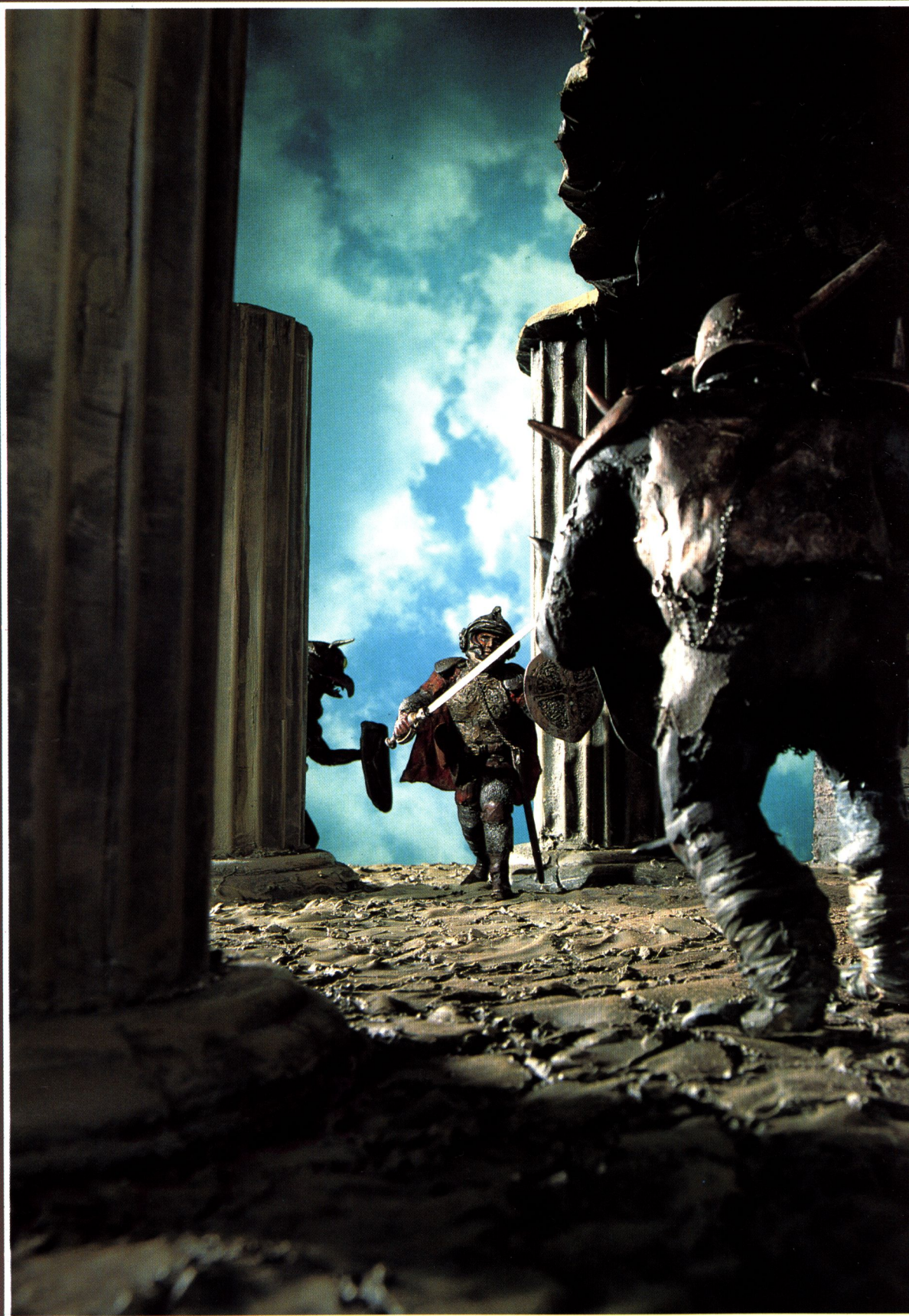
XANADU

FILE

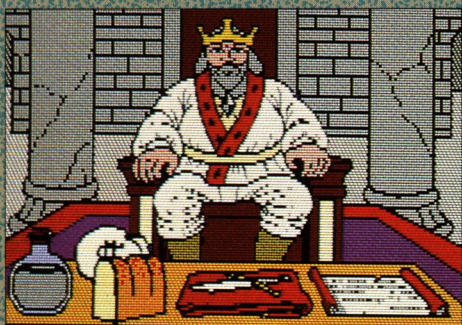
超越的疑似英雄体験遊戯
壮麗歡楽宮

日本ファルコム(株)
宮本恒之・著

CONTENTS

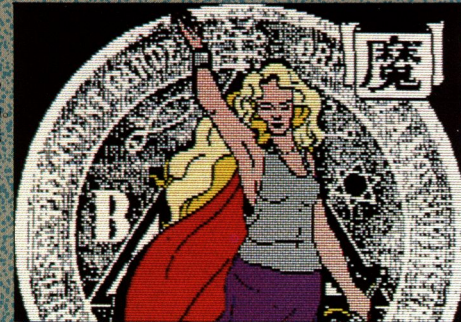
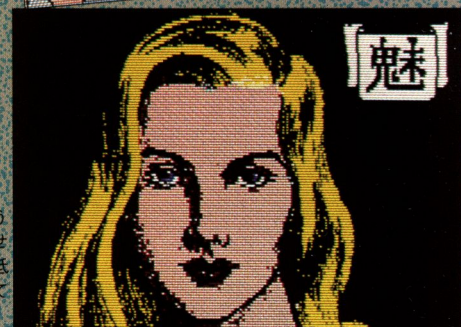
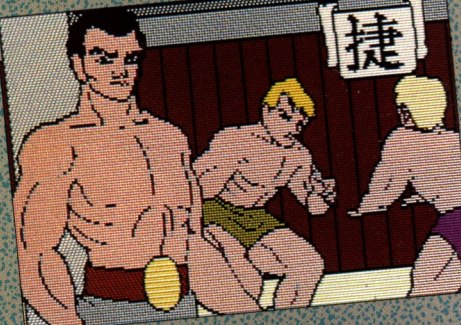
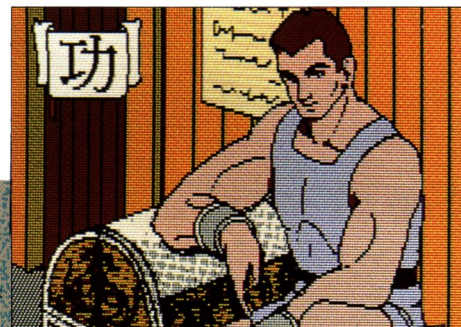
戦士の長き旅立ち。
汝は勇者となりて、
この地に再び戻ることが
できるので
あろうか。

恐怖、戦慄、そして勇気
XANADU迷宮では、呪術と不条理の渦にまきこまれてしまう
勇者たる証クラウンを手にすることは
出来るのか?
ドラゴンスレイヤー、それは神に選ば
れし者だけが手に出来る伝説の剣
倒せるか————魔王ガルシス
キングドラゴン
瞬間、鋭い眼光が暗闇に走った!!
XANADU
DRAGON SLAYER

準備なき挑戦には勝利はない

トレーニンググラウンドで、基本能力を決めろ!!

王 王と会見、冒険に必要な装備と、金貨3.500gpを受け取る。

功 箱を開ける能力をupさせる道場。この能力がないと箱は開かない。

捷 敏捷性を高める道場。この能力が低いとモンスターに先に攻撃され、ダメージが大きくなってしまう。

武 攻撃力をupさせる道場。この能力がないとモンスターは斬れない。

魅 物を買う時に安く買う能力・交渉力をupさせる道場。この能力が低いと、買う時ボラれてしまう。

識 魔法の効力を高める道場。この能力がないと魔法はいっさい使えない。

魔 魔法をかけられた時の抵抗力をupさせる道場。この能力がないと魔法をかけられた時のダメージが大きい。

智 マジックアイテムを使うための能力をupさせる道場。この能力がないとマジックアイテムを拾っても使うことができない。

一般に、トレーニンググラウンドと呼ばれる地表には7つの道場がある。武、智、識、捷、功、魅、魔の各道場は冒険者の基本的能力、例えば腕力の強さや指先の器用さなどを金を払う事で鍛えてくれる。さて、道場に入門する前に、誰でも城で王に会見し姓名を登録するのがならわしだ。王は最少の装備といくばくかのお金を与えてくれる。この金こそ準備金だ。忠告しておく、所持金すべてを注ぎこみ鍛練に努めること、ザナドゥでは鍛練の是非が、最後の最後まで影響するのだから……。

優しさがなければ

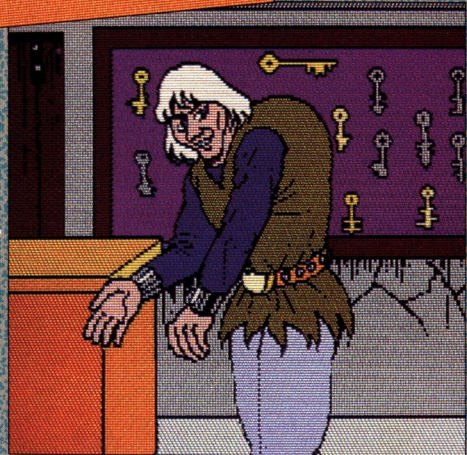
傷つき、飢え、悩める戦士は、スキだらけだぞ.!!

INN（小さな宿屋）
たいした傷じゃなければ、ここで充分。1gpで10HP回復。

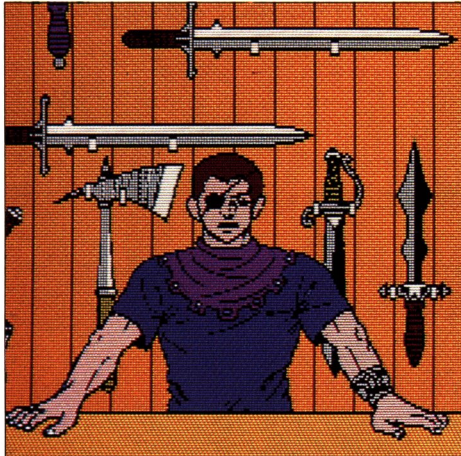
TEMPLE
（寺院）
店ではないが、王に代わり勇者に称号を与える、つまりキャラクターのレベルがupするところ。

FOOD
（食料品店）
長期保存可能。持ち過ぎることはない。たくさん買っておこう。

HEALERS（寺院付属の病院）
HPの半分以上ダメージを受けている場合は、この美しいシスターに直してもらおう。CHRの能力の高さでお値段も違ってくる。

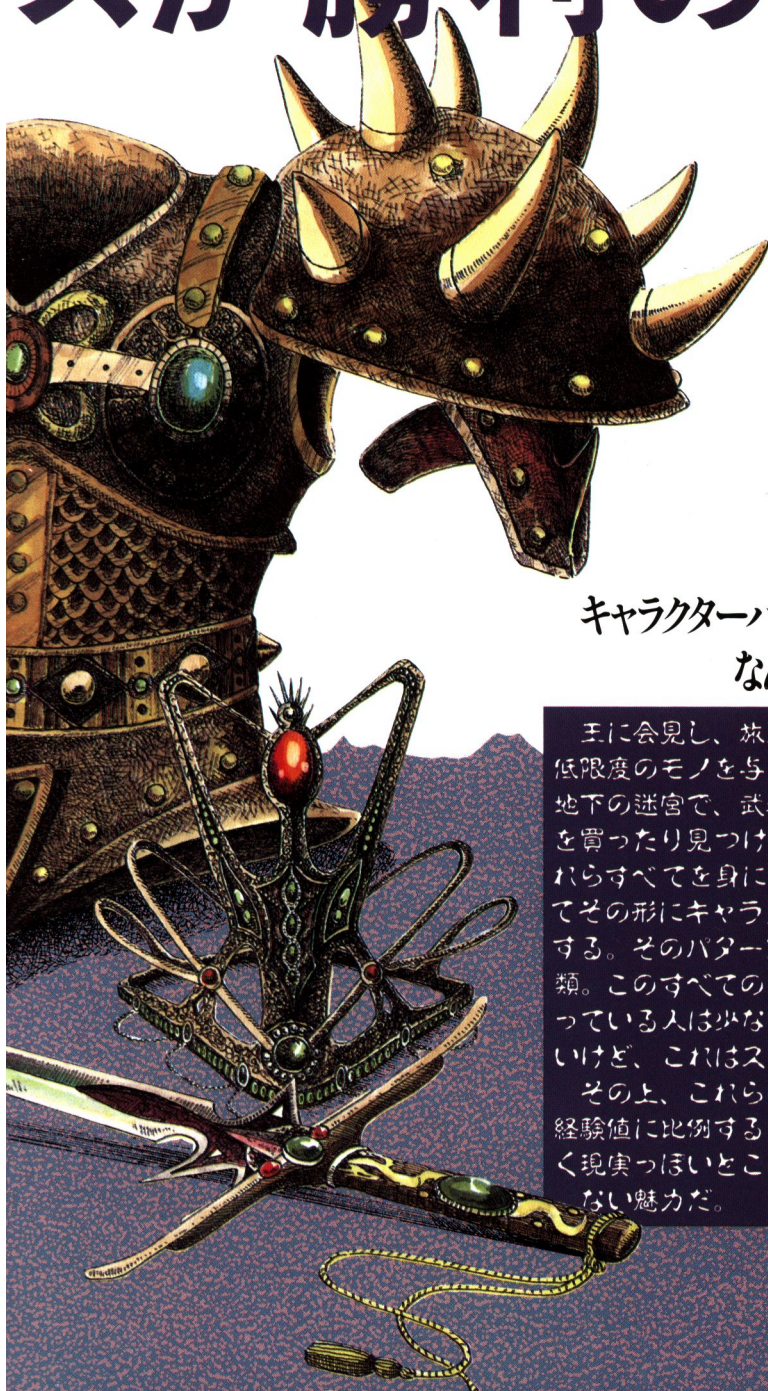
GUILDS
（鍵屋）
カギは200個まで持てるが、キャラクターのCHRによって値段が違うので要注意。

地下世界にはさまざまな商店と寺院があり、冒険者なら誰でも入れる。武器・鎧（よろい）をはじめ食料や魔法、そして鍵も手に入り、品物によっては売ることも出来る。商人達は人を見て商売をする。魅の道場で鍛えたカリスマが、ここで役立つ。カリスマが高い程、安く買えて高く売れる。寺院はレベルアップしてくれるところだが、中には、鍵のように、レベルアップと共に値段が高くなるものもある。武器や鎧などの強いものは売ってないから、これだけは自分で見つけること。なお、売られているものでも、モンスターが持ってたり、塔の中に落ちていたりもする。

攻撃と守りのバラン

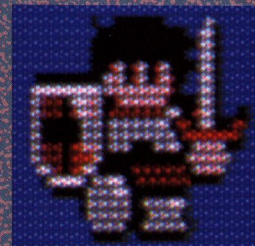
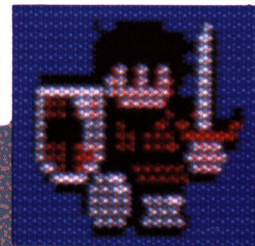
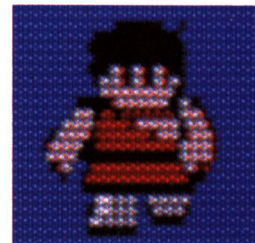
君はキャラのすべての装備パターンを駆使して冒険できるか?

WEAPON
(武器屋)
短剣から槍まで、10種類の武器を用意してある。ただし買えない武器は自ら探さねば。

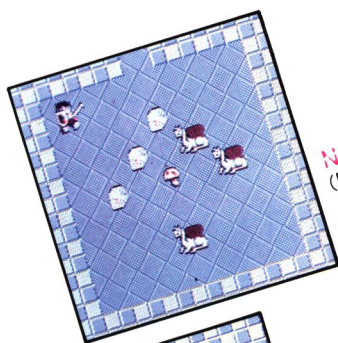
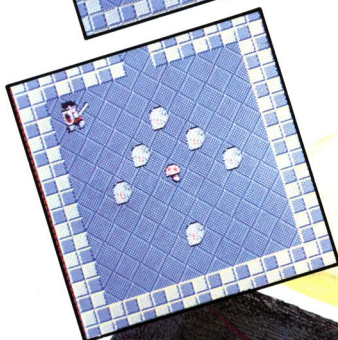
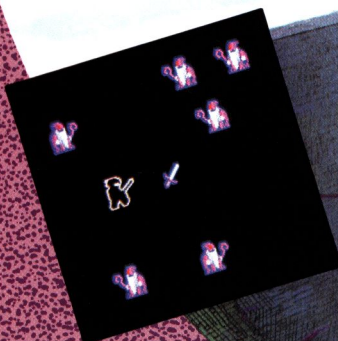
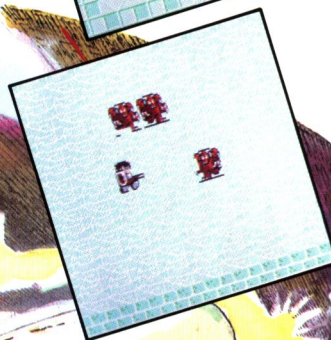
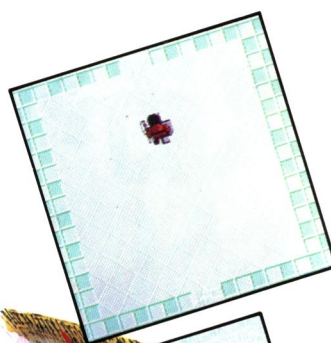
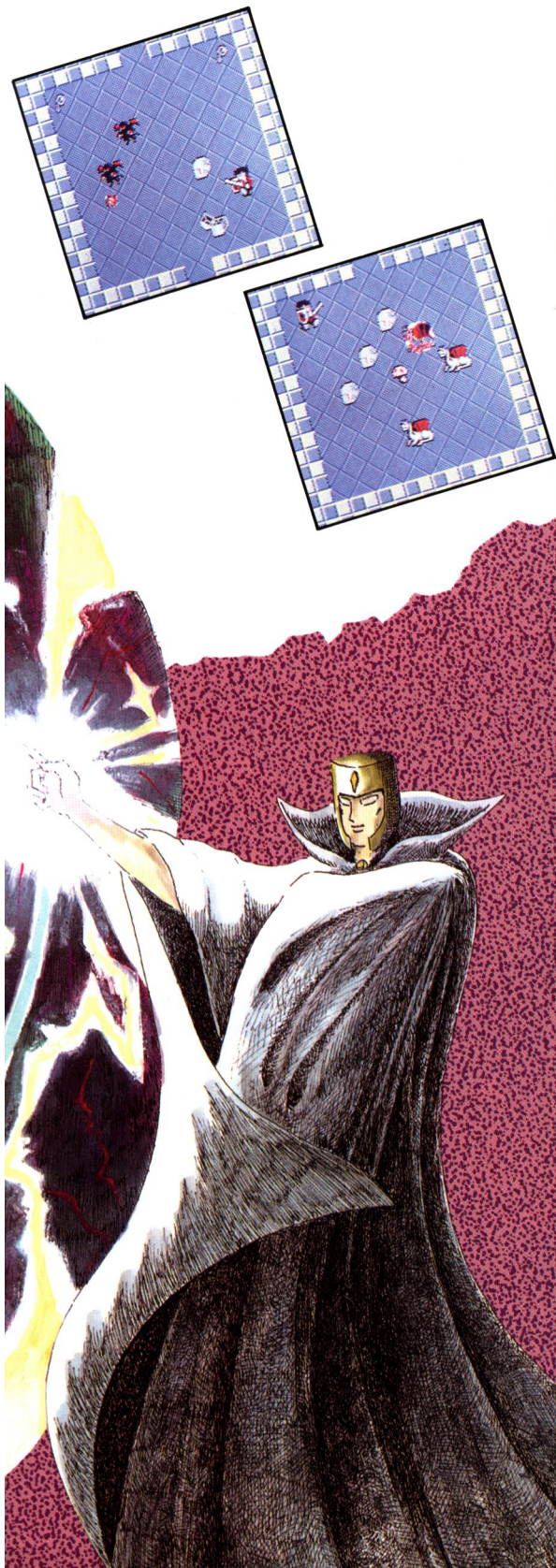
ARMORY
(鎧屋)
布の服からフルプレートまで、11種類の鎧が準備されている。他に6種類あるのだが?

SHIELD
(防具屋)
いろいろな楯が3種類、ただし勇者にピッタリなものは、ここにあるとは限らない。

ITEM
(アイテムショップ)
どこにあるのか?—という質問が一番多い店だ。

主人公のキャラクターパターン数はなんと392種類

王に会見し、旅立ちに必要最低限度のモノを与えられた君は、地下の迷宮で、武器や防具、鎧を買ったり見つけたりして、それらすべてを身に付けるとすべてその形にキャラクターは変化する。そのパターン総数392種類。このすべてのパターンを知っている人は少ない。目立たないけど、これはスゴイ！

その上、これらの装備能力は経験値に比例するという、ひどく現実っぽいところが、たまらない魅力だ。

アイテムは、武器・鎧などまで含めると、ざっと80種以上もある。モンスターの強さや、持ちものを調べるスペクタクル、塔内を照らすランプで、変身するキャンドルなど、どれもが役に立つものばかりだ。通常、アイテムはモンスターから奪いとるか、塔の中で見つけなくてはならないが、ものによっては、噂に名高いアイテムショップでも買える。数少ないマントなどは、あらかじめここで入手しておくとようだろう。ザナドゥでは主人公が、武器や鎧などによって変身する。そのパターンたるや392にもなるが、これは成長していく姿を映していると言っていいだろう。強い武器などは、自分も強くなければ身につけられないためである。

そして、キングドラゴンを倒すためには、4つの王冠（レビック、クォージィ、タイロン、ザグリュイレス）を手にし、ドラゴンスレイヤー、バトルスーツ、＋7ラージシールドを身につけなければならない。

Needle
(Deg Needle — 精神の力を針に変え、投げつける。
一度に多数の敵に行なう Needle)
Mittar
(Deg Mittar — 精神の力をボールのように投げつける。
一度に多数の敵に行なう Mittar)
Deluge
(Deg Deluge— 水を操り、攻撃します。
一度に多数の敵に行なう Deluge)
Fire
(Deg Fire — 火を操り、相手を焼き殺します。
一度に多数の敵に行なう Fire)

魔法は、上手に使え！

魔法を使う
モンスターがいることも
忘れるな!!

SCROLL
（魔法の呪文屋）

苦労して身につけた魔法は、その効力も強大だという
ことを忘れずに

Thunder
(Deg Thunder —— 稲妻にも似た激しい電撃を与えます。
一度に多数の敵に行なう Thunder)

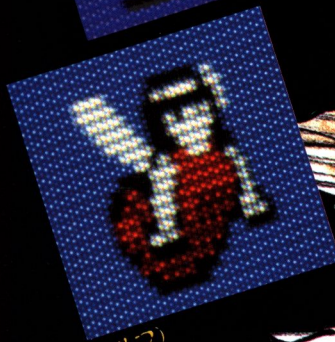
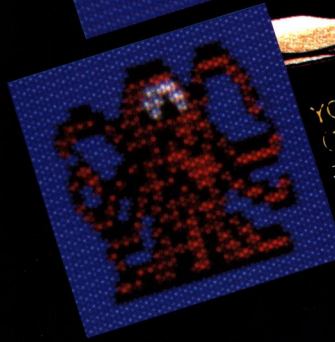
Poison
(Deg Poison —— 相手の体内に流れる血液を毒に変えます。
一度に多数の敵に行なう Poison)

Corrosion
(Deg Corrosion—— 相手の体を腐蝕させます。
一度に多数の敵に行なう Corrosion)

Tilte
(Deg Tilte —— 物体をアストラル側より解放し、粉々に
分解させます。
一度に多数の敵に行なう Tilte)

Death
あらゆる生命に死を与える、恐怖の魔法。

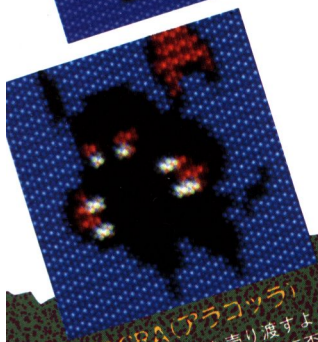
魔法は炸裂するアストラルパワーである。呪文を唱えて使う攻撃用の魔法17種は、常に魔法屋で買うことができる。まれにモンスターが持っていたり、塔の中で見つかることもあるが、強力な魔法はあまりないようだ。魔法は持っているだけで無尽蔵に使える。長距離から攻撃でき、誘導もできる便利なものだが、剣をバランスよく使うように。モンスターの中には魔法が効かない奴もいるし、魔法を使う奴もいる。そんな奴には、剣で倒す方がやりやすい場合が多いからだ。
　キングドラゴンを倒すのに〝デス〞の魔法は必ず手に入れなければならないだろう。

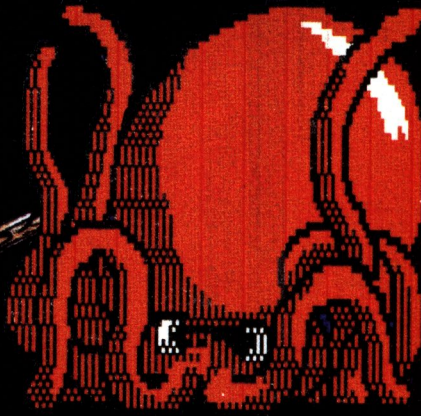
魔王配下のモンス
敵を知り、己を知る者は、
いかなる戦いにも勝利できる
だろう。
BROOBRIE
(ブーブリ)
羊と人間が大好物。頑固で一途
であるだけに恐い。
MANTARI(マンタリ)
空飛ぶエイ。神経中枢をね
らってくるぞ。
ARES
(アレス)
戦いで死んだ者たちの魂が、
甲冑にやどっているモンスタ
ー。相手を殺すことしか考え
ていない。
SYLPH(シルフ)
風、空気の
精霊。勇者の心をなご
ませる。
MYCONID
(マイコニッド)
巨大化した菌糸類のモンスタ
ーである。魔法を使ってくる
が、その体は、パンのように
香ばしく珍味である。
YOCHOL
(ヨチョール)
ストローハーと似て
いるが、動くことが
できるのと、魔法を
使う点が大きく違う。
攻撃力はそれ程でも
ないが、数にまかせ
て攻撃するので油断
はできない
14

ターをやっつけろ!

実に90種ものモンスターが確認されている。一種族あたり208のパラメータがあり、モンスターは同族であっても持ち物どころか、強さ、動きの早さまでもが違うものも多い。それぞれに個性あるモンスターはマニュアルにもこと細かに解説されているが、これらの他にもさらに!十倍も大きい巨獣族が5種族もいる。

その名もビッグクラーケン/クラーケンジャイアント/ゲレルジャイアント/カーティケア/シルバードラゴンだ。

そしてあなたの目的は、世界にひしめくモンスターを倒しつつ、世界に散らばる王冠を見つけ出し、悪の権化キングドラゴンを倒すことにある。さあ、旅立て勇者よ!

SKELETON(スケルトン)
ザナドゥ迷宮で無念にも倒れていった戦士のなきがらである。スケルトンはガルシスの魔力によって、迷宮を守るモンスターになってしまった。

AARAKOCRA(アラコッラ)
人間を見つけては、魂を売り渡すように君に言ってくる。その時に、拒否すると、襲いかかってくるぞ!!

SILVER DRAGON(シルバードラゴン)

KRAKEN GIANT(クラーケンジャイアント)
BIG KRAKEN(ビッグクラーケン)

GRELL GIANT ゲレルジャイアント

KARTTIKEYA(カーティケア)

KING DRAGON(キングドラゴン)

XANADU ファンの貴方へ

ソフトを出すようになってから、もう４年ぐらいかな？ 早いですね。
光陰矢のごとしって言うけど、みんなこうして歳をとっていくのかなあ。

でもね、日本ファルコムのスタッフの精神年齢はいつまでも変わりません。
写真を見てもそのへんがわかるでしょう？
えっ？ ボクしか写ってないって!?
でもこのボクだって、スタッフの一人なんですから。

いつも、誰もがビックリするような何か新しいものはないかなぁ～と考えています。だけど、それがひとつのソフトになっていくって、思ってもみないくらい大変なんですよ。でもみんなの協力があれば、たとえ壁にぶつかっても道が開けてくる、いままでそうしてソフトをつくってきたから、チームワークがいいって言われるんでしょうね。

ボクも含めて、スタッフはみんなフツーの人なんです。でもね、もっと面白いもの、もっと凄いものをつくろうって情熱を燃やしつづけているんです。きっと、それはティーンエイジの心を持ちつづけてるってことなのかな？
ザナドゥファンのみなさんも応援してくださいね。

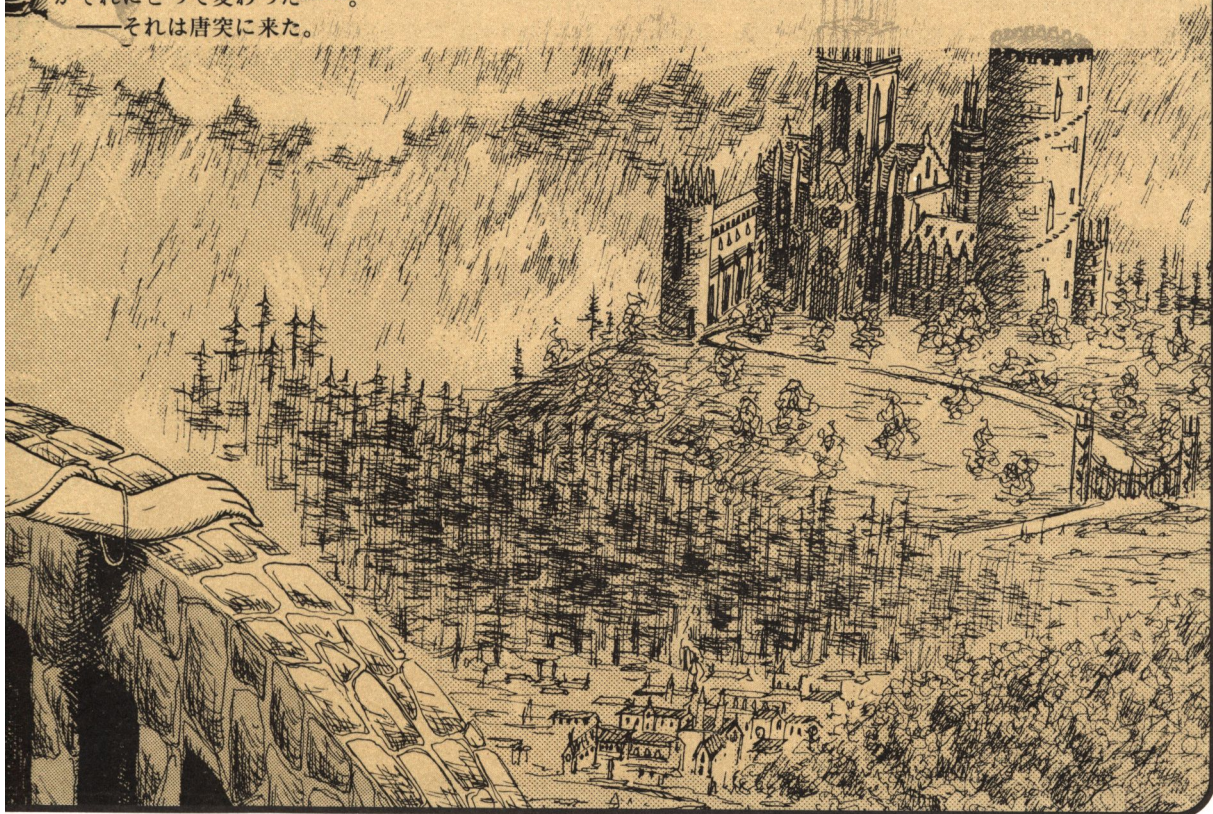
日本ファルコム㈱
宮本恒之

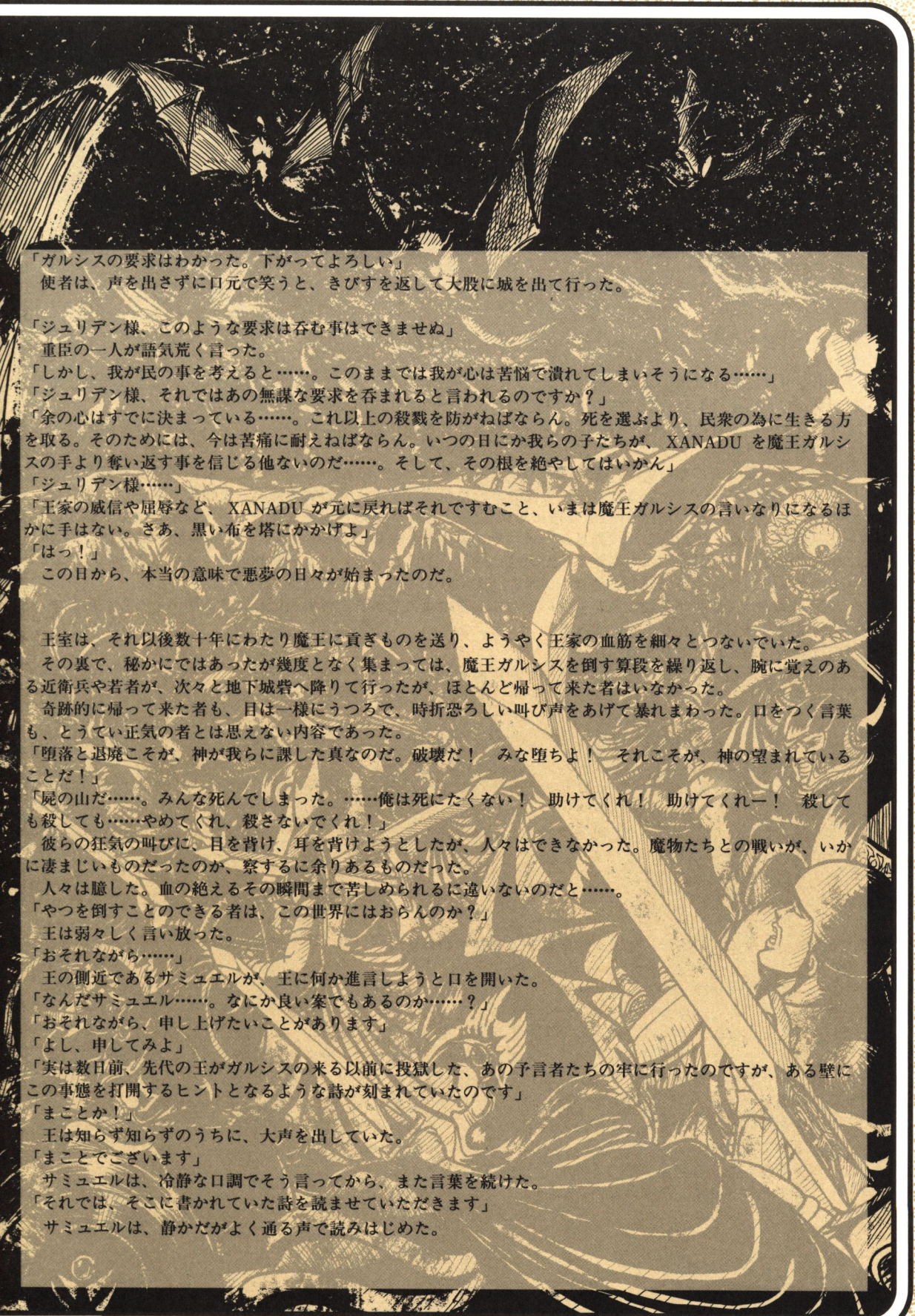
Back Story

　これから語られる物語は、いままで明らかにされることのなかった、『ゲーム以前の』XANADUの物語である。どうして、XANADUが魔物の手に支配されるようになったのだろうか……。その秘密をいま、貴方（あなた）は知ることになる……。

それは、遙かなる昔、すべての生ける者と死する者が同じ世界をわかち、互いにその領分を犯すことなく、自らの世界の中で満足していた頃の事である。
――あの恐ろしい出来事は、人々のそうした心のスキをついたものだったのかもしれない――
永い永い年月というもの、彼らはその満ち足りた生活を享受し、それが永遠に続くものと信じて疑わなかった。
この地は、あたり一面に花が咲き乱れ、人々が幸福の中に一年中飽くことを知らず、美しく平和に満ちた土地。この美しく平和な世界を、人々は『ＸＡＮＡＤＵ＝桃源郷（歓楽宮）』と呼んでいた。

「魔王が来るぞ！」
「我らの XANADU が消滅する！」
「我らには、死の世界が待っている！」
予言者たちは、月が朱に染まり、天空の星々がその位置に乱れを生じ始めた頃から、災いの到来を人々に伝えた。
時を同じくして温暖であった気候が崩れだし凶作が XANADU を覆いつくした。それまでの幸せな生活が一変したことで、人々は何か大きな災いがやって来るのではないかと漠然と信じこみ、不安に心を乱した。
時の王は、人心を乱す輩として予言者たちを地下深く投獄し、民衆から不安を除こうとしたが効果なく、街には根拠の有無を問わず、数多くの流言が人々の間を飛びかった。
「天の神のお怒りに触れて、この XANADU が地中深く埋まってしまう時が近づいたに違いない……」
「……いや、魔物たちが押しよせて来て、我々を一人残らず喰い殺すのだ」
人々はそんな噂のひとつひとつにおびえ、恐怖のどん底に突き落とされていった。人々はそんな状況に疲れ果て、徐々に無気力さと快楽至上主義が蔓延（まんえん）し、人々の楽園『XANADU』は、坂道を転げ落ちるように欲望と悪徳に満ちた世界に変わっていった。
他人の物を平気で盗む者、つまらないイザコザから人を殺す者、女とみれば暴力で犯す者、自分の娘や息子と相姦する者。それを正そうとする者もいるにはいたがほとんどの者が聞く耳を持たなかった。彼らは、自分たちが長い年月をかけ築きあげた生活を、自らの手で破壊していったのだ。
悲しい事であったが、人々の不安はそうする事によってまぎらわす事ができたと言ってよいだろう。
――正確には、死する者の世界より送られてきた、"波動"によって人々が変わったのだったが――

ただ、永遠とさえ思われていた『XANADU』の平穏で暖かく恵まれた歓楽の日々は幕を閉じ、荒廃した日々がそれにとって変わった……。
――それは唐突に来た。

XANADU の終末の時……
空にたちこめた暗雲を破り、雷鳴を轟かせた稲妻と共に来たのだ……。
すべてが計画的であり、予定の行動であった。ついに怖るべきものが侵略してきたのだ。
XANADU を統治する《ジュリデン王室》は襲われ、王は見下された。
「余は虚無の世界の王ガルシス。XANADU の王ジュリデン、民を救いたくば余の足元にはいつくばれ」
王はその暴言を受け入れず、きっぱりと拒絶した。
ガルシス（キングドラゴン）は、配下の魔物たちを XANADU に放った。
──XANADU の人々に“死”を与えるためであった──
優雅に統一された造りをしていた家屋や街並みは、無惨にも切り裂かれ、いままで『XANADU』と呼ばれていた事を完璧に拒絶するかのように、徹底した破壊が行なわれた。
魔物たちは遊び半分に殺戮を繰り返し、人々のわずかばかりの所有物を奪い去った。それまでの退廃的な生活が、人々の抵抗力を奪ってしまったのだ。これは、完全に“虚無の世界の王 ガルシス”の思惑通りであった。“負”の波動を送り続けたのが功を奏したのだ。人々の中には殺されずにすんだ者もいたが、恐怖で自らの命を絶つ者が少なくなかった。
ガルシスは、XANADU の統治者で、正統なる血筋を持っているジュリデン王に過酷な条件を突きつけてきた。

「XANADU の統治者ジュリデン王。ガルシス様よりのお言葉である。一言一句聞き逃すでないぞ」
ガルシスの使者は、ジュリデン王に言い放った。
「無礼な！　ゆるさんぞ！」
王の側近が剣に手をかけた。
「待て！　良いのだ。言わせておけ」
ジュリデン王は側近をなだめ、さらに使者に顔を向けた。
「さあ、聞こうではないか。何が望みなのだ」
使者は、油断なく目をあたりに這わせながら、声高らかに書状を読み上げた。
「一つ、XANADU の地下にある“聖なる洞窟”を我らに明け渡すこと」
「二つ、明け渡す時には、その地下を要塞化すること」
「三つ、栄華のシンボルであり、XANADU の統治者たる証し、そして持つ者を守る“レビック”“クォージィ”“タイロン”“サグリュイレス”の四つの王冠をよこすこと」
「四つ、XANADU で穫れる各生産物の六割を我らに納めること」
「以上四カ条である。これを厳守するならば、我々は直ちにここから立ち去るであろう。この四カ条を呑むならば、太陽が沈むまでに城の塔に黒い布をかかげよ……」
「それで終わりか？」
ジュリデン王の側近が苦々しく言った。
「いかにも……」
使者は答えた。

「ガルシスの要求はわかった。下がってよろしい」
　使者は、声を出さずに口元で笑うと、きびすを返して大股に城を出て行った。

「ジュリデン様、このような要求は呑む事はできませぬ」
　重臣の一人が語気荒く言った。
「しかし、我が民の事を考えると……。このままでは我が心は苦悩で潰れてしまいそうになる……」
「ジュリデン様、それではあの無謀な要求を呑まれると言われるのですか？」
「余の心はすでに決まっている……。これ以上の殺戮を防がねばならん。死を選ぶより、民衆の為に生きる方を取る。そのためには、今は苦痛に耐えねばならん。いつの日にか我らの子たちが、XANADU を魔王ガルシスの手より奪い返す事を信じる他ないのだ……。そして、その根を絶やしてはいかん」
「ジュリデン様……」
「王家の威信や屈辱など、XANADU が元に戻ればそれですむこと、いまは魔王ガルシスの言いなりになるほかに手はない。さあ、黒い布を塔にかかげよ」
「はっ！」
　この日から、本当の意味で悪夢の日々が始まったのだ。

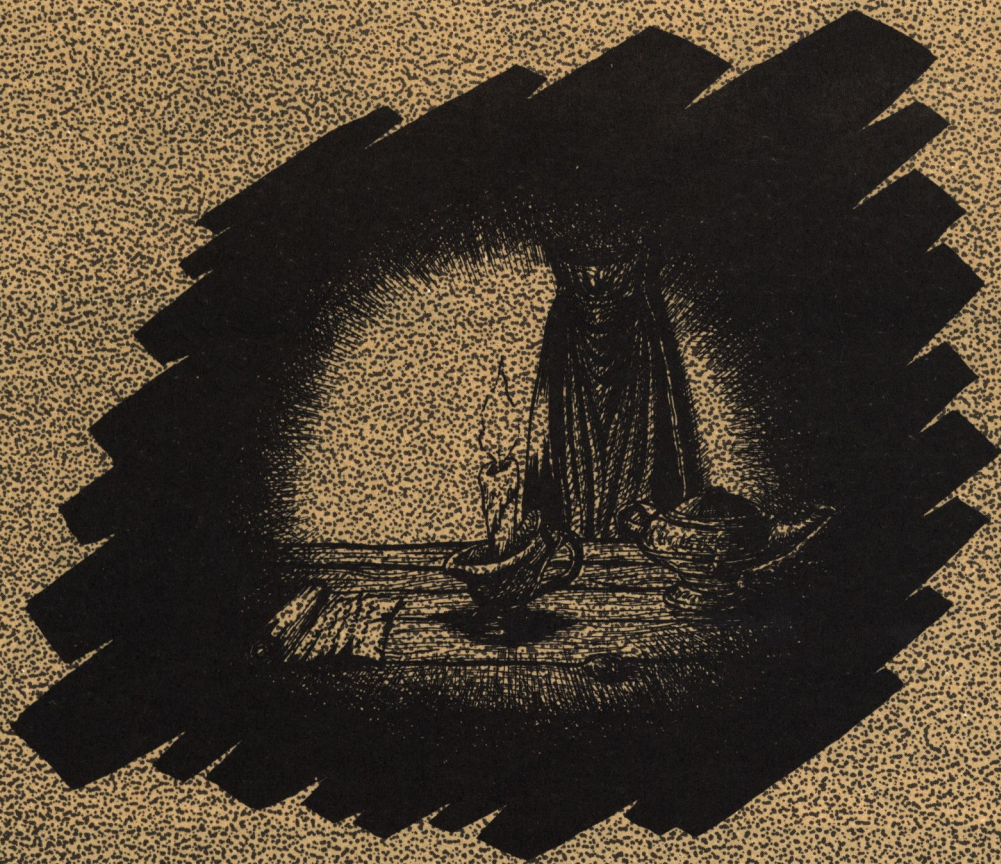
　王室は、それ以後数十年にわたり魔王に貢ぎものを送り、ようやく王家の血筋を細々とつないでいた。
　その裏で、秘かにではあったが幾度となく集まっては、魔王ガルシスを倒す算段を繰り返し、腕に覚えのある近衛兵や若者が、次々と地下城砦へ降りて行ったが、ほとんど帰って来た者はいなかった。
　奇跡的に帰って来た者も、目は一様にうつろで、時折恐ろしい叫び声をあげて暴れまわった。口をつく言葉も、とうてい正気の者とは思えない内容であった。
「堕落と退廃こそが、神が我らに課した真なのだ。破壊だ！　みな堕ちよ！　それこそが、神の望まれていることだ！」
「屍の山だ……。みんな死んでしまった。……俺は死にたくない！　助けてくれ！　助けてくれー！　殺しても殺しても……やめてくれ、殺さないでくれ！」
　彼らの狂気の叫びに、目を背け、耳を背けようとしたが、人々はできなかった。魔物たちとの戦いが、いかに凄まじいものだったのか、察するに余りあるものだった。
　人々は臆した。血の絶えるその瞬間まで苦しめられるに違いないのだと……。
「やつを倒すことのできる者は、この世界にはおらんのか？」
　王は弱々しく言い放った。
「おそれながら……」
　王の側近であるサミュエルが、王に何か進言しようと口を開いた。
「なんだサミュエル……。なにか良い案でもあるのか……？」
「おそれながら、申し上げたいことがあります」
「よし、申してみよ」
「実は数日前、先代の王がガルシスの来る以前に投獄した、あの予言者たちの牢に行ったのですが、ある壁にこの事態を打開するヒントとなるような詩が刻まれていたのです」
「まことか！」
　王は知らず知らずのうちに、大声を出していた。
「まことでございます」
　サミュエルは、冷静な口調でそう言ってから、また言葉を続けた。
「それでは、そこに書かれていた詩を読ませていただきます」
　サミュエルは、静かだがよく通る声で読みはじめた。

我らが安らぎの地に
希望と幸運を注ぎし三つの光よ
絶望の時来たりて
天空を覆い尽くす闇
大地を舞い降りる闇
されど――シリューガの目は閉ざされん
そして――分かれたる三つの光が
いつか――一つところに集いし時
シリューガの目に守られし者
幾多の闇を切り裂き
この地を照らす光のメシア（救世主）とならざらん

サミュエルが読み終わった時、そこに居あわせた誰もが、身動き一つせず、水を打ったように静まりかえっていた。
「おわかりでしょうか？　私はこの詩を見つけた時、我々が何十年もの長きにわたって耐えてきた屈辱と恐怖の日々に、終止符を打つことのできる大きなヒントが隠されていると思ったのです」
「サミュエル、汝はその詩が、再びあの頃の平和な日々を取りもどすための予言になると言うのだな？」
王は身を乗り出した。
「はい、その通りでございます。思い出して下さいませ。“シリューガの三つの目”とは、まさしくあの天空に輝く三つの星。――ガルシスによってもたらされた暗雲でさえ、その光を遮ることができなかったあの三つの星のことです。そして、“一つところに集いし時”とは、生き残っておりました占星術師に読ませたところ、三百年に一度、周期的に三つの星が一点に集まる現象をさしており、しかも、いまがその時期だとのことです。もし、この詩の暗示するところが間違いのないことならば、いまの時期を逃すようなことになりますと、あと三百年の永きにわたってガルシスの支配に甘んじることになります」
サミュエルの言葉が終わるか終わらないうちに、その場に居あわせた人々は口々に悲鳴のような歓声を挙げ、どよめきはとどまりそうになかった。
「みなの者、静まれ！　静まるのじゃ！」
王は大声を出して制し、それからサミュエルに向かって言った。
「サミュエル、そちの言いたいことはわかった。もし、その時がいまならば、早急にしなければならない事があろう。それを申してみよ」
「七日の後に、国中にふれを出します。ちょうどその日から、三カ月間にわたって星は一つになります。そのタイミングを失うわけにはいきません」
「そちの言う事はよくわかった。しかし、そのふれがガルシスの耳に入ったら、何もかも、だいなしになってしまうのではないか？」
「ご心配するにはおよびません。魔術師の血を引いている者に、夢による啓示をおこないます。選ばれた者のみに啓示がとどくようにいたします」
サミュエルは、自信ありげにそう言った。

そこには、夢による啓示によって導かれた若者たちが集まっていた。その若者の前で、王は方ち上がり大声を出して話し始めた。
「みなの者、よく集まってくれた。汝らは『選ばれた者』だ。我らの平和な生活を奪った魔王ガルシスを倒す時は来た！　みなの中から必ず英雄が生まれることだろう。いや、これから旅立つ者はすべて英雄と言ってもさしつかえはないだろう。我らの平和のために、全力を尽くしてガルシスを倒してもらいたい」
夢の啓示によって、すべてを理解している若者たちは、いますぐにでも魔王ガルシスのいる地下城砦に行きたいと言う者もいたが、ガルシスの“負”の波動に負けないよう鍛え直さなければならなかった。サミュエルは王の命により、それぞれを七つの道場で学ばせることにした。
過酷な訓練にもかかわらず、これらの若者たちは一人の脱落者もなく、次々とガルシスの地下城砦へと降りて行くのであった。
この中で幾人の若者が帰ってくるのだろうか？
そしてザナドゥと魔王の運命はいかに？

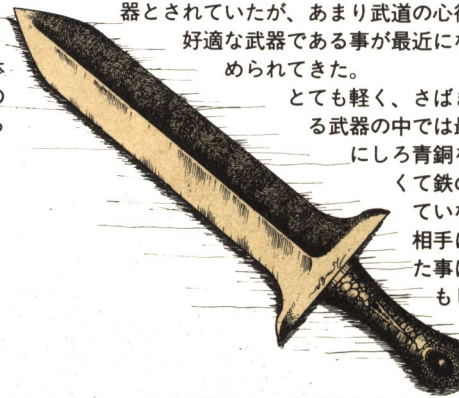
Index of Items

鍵に始まって、鎧、魔法など XANADUに出てくる品々のすべてが、どのような意味を持って存在するのか、いま明らかになる。
魔法は、ただの魔法ではなかったのだ……。

Dagger

夢によって啓示を受け、王のもとに集まった勇士たちは、勇気ある者の証しとして王から短剣を授かる。鍛練の間、みな必ず腰にこの短剣をさして、国を救う使命を果たすために戦うという王との直接の約束を体に刻みこみ、厳しい訓練に耐えぬいた。それが一種の連帯感を生んだのか、訓練に脱落するものはいなかった。

Short-Sword

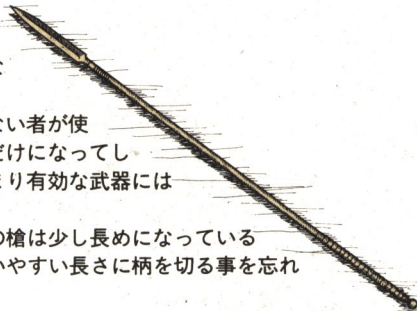
古来より体の身軽なエルフやハーフリングの持つ武器とされていたが、あまり武道の心得のない人間には好適な武器である事が最近になってようやく認められてきた。

とても軽く、さばきやすさでは数ある武器の中では最高であるが、なにしろ青銅を鍛えたものが多くて鉄のものはまず売っていない。そのため、相手に与える傷も大した事はなく、刃こぼれもしやすいのですぐになまくら剣になってしまうのが欠点である。

以上の事から、やはりもう少し大きめの剣がほしい。

Spear

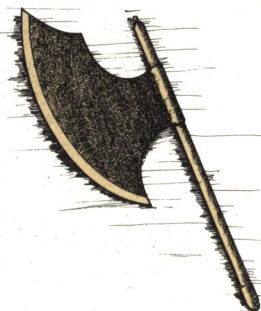
南方部族やリザードマン等が使っている槍がこれである。この槍には想像されるよりたくさんの使いみちがあり、戦闘だけではなく、生活のなかで様々に利用可能である。高い所にある木の実を取るのはもちろん、器用に使えば岩壁も登れるし、さらに熟練すればこれを投げて飛ぶ鳥を落とすことさえ可能なのだ。

しかし、慣れない者が使うと、振り回すだけになってしまいがちで、あまり有効な武器にはなりえない。

買ったばかりの槍は少し長めになっているので、自分の戦いやすい長さに柄を切る事を忘れないように。

Hand-Axe

森のきこりがモンスターと戦うのに、手斧をかなり器用に使うことが有名になり、各地の武器商人が売り出したのは誰もが知るところであろう。

きこりたちの戦いぶりが、非常に素晴らしいものだと伝えたのは他でもない時の王であった。まだ若い王は近衛を率いて、お忍びで国内を視察に出た。そして山岳地帯の森林の中でゲレルと戦う一人のきこりの姿をみて、この武器を認めたのである。

近衛隊の新兵は、入隊する前に必ず手斧の白兵戦術を学び、非常時に備えて馬の鞍や腰につけている。

Long-Sword

左記の手斧とは違い、こちらは近衛隊の標準装備である。一般の戦士も身につけてはいるが、王より授けられた長剣はすべて素晴らしい剣を鍛えるので有名なサムソンの工房でつくりだされたものである。そのサムソンが（まあ、殆どはその弟子によるもので、サムソン自身はあまり大量生産には手を出していないようだが）鍛えた剣には柄尻に王家の紋章が刻まれている。

しかし、ザナドゥの洞窟には彼自身が鍛えたという長剣が、どこかに眠っているという。以前、サムソンがある戦士のためにじかに剣を鍛え、洞窟へ向かう戦士に手渡したのだが、結局その戦士は戻ってこなかった。その戦士とは彼の息子であったのだが……。

Broad-Sword

伝説の昔より、一人前の戦士と呼ばれる者達は、必ずこのだんびらを使っている。大いなる神々の昔、戦の神により勇士に与えられる剣もだんびらであったという。

破壊力はすさまじく、この武器さえあればザナドゥ迷宮内のかなり深い所にまで降りて行けるであろう。

だんびらにも種類がいくつかあり、大きく分けると、完全に鉄でできたものと、鉛が混ざった鉄でできたものの２種類に分けられる。が、なるべくなら鉄でできたものの方を選ぶと良い。鉛の入ったものは人間相手になら威力を発揮するつくりになっているが、ザナドゥ迷宮内では人間など死骸しか見つからないであろうから。

Morning-Star

鉄球に鎖を付けて金属の棒につなげただけのものだが、これを使いこなすにはかなりの熟練を要する。

力のかけかたが普通の剣とは全く違うので、だんびらなどに慣れてしまった者には使い方がわかるまで少々時間がかかるであろう。

しかし、攻撃力は大変大きく、ザナドゥ迷宮内のモンスターのほとんどはこれで傷つけられるはずだ。

鎖つき鉄球を使うので有名であった猛者、ラブレイも迷宮に入ったまま出てくることはなかった。彼の腕をもってしても倒せないモンスターがいるという事は、彼を知る者は誰も信じようとしなかったのであるが……。

Battle-Axe

手斧とは別に戦いの目的のためにつくられたのが、この戦闘斧である。長い柄を持って振り回すためにはかなりの腕力を必要とするが、槍と剣の両方の役目を果たすので、かなり値がはるがそれだけの価値のある買いものである事は保証する。

戦闘斧を使いこなせるかどうかをみれば、その人物が戦士と呼ぶにふさわしいかどうかがわかると言われるほど広く使われ、戦士に欠かすことのできない武器である。

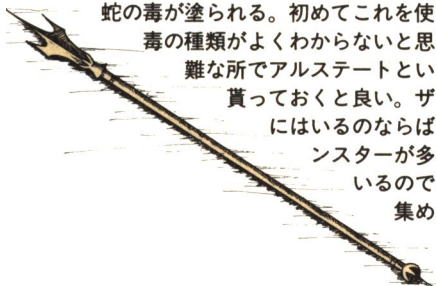
気をつけなければならないのは、これだけ出まわっているために、偽物が多いということである。

武器の商店で買う場合には十分確かめてから買うようにしたい。

Lance

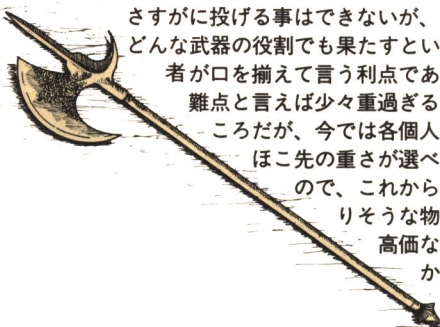
普通の槍の二倍の長さを持ち、先端に丹念に鍛えられた刃を注意深く取りつけられたのが長槍である。

長さは使う者の身長の約二倍がよいとされ、買った店で直してもらえるので申し出るとよい。

槍の先端部分は毒を塗って使うのが一般的で、競技会等の例外的な場合をのぞいて、用途に応じて様々な蛇の毒が塗られる。初めてこれを使うものには毒の種類がよくわからないと思うので、無難な所でアルステートという蛇の毒を貰っておくと良い。ザナドゥ迷宮にはいるのならば、猛毒のモンスターが多く生息しているので、それから集めるようにすればよいだろう。

Halberd

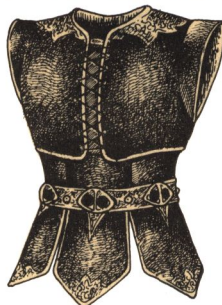
伝説の海の民ハルクーンが使っていた武器をもとに考案され、現在漁師を中心に様々な人々に使われている。使い方が簡単なこと、柄のサイズを自由に変える事によって様々な使いみちが可能となることなどが人気を高めている秘密であろう。

さすがに投げる事はできないが、それ以外にならどんな武器の役割でも果たすというのが、使った者が口を揃えて言う利点である。

難点と言えば少々重過ぎる嫌いがあったところだが、今では各個人の力に合わせてほこ先の重さが選べるようになったので、これからもかなり出まわりそうな物である。しかし、高価なので普通にはなかなか手が出せない。

Cloth

とくに何も説明する事はないであろう。我々が普段着ているものである。

Leather-Armor

主に馬の革を幾重にも重ねて縫い合わせたものである。高級なものになるとモンスターの革（特に爬虫類の革）などでできたものがある。このレベルで最高級のものは双頭の蛇であるアンフィスバエンドの皮をなめして数百枚重ね合わせたものがあるが、この国では、王が一つ持っているだけで、他にはないようだ。

とても軽いので足に自信のある者ならば、この鎧でザナドゥ迷宮の入口付近のモンスターと渡り合えるが、奥に進むには役不足であろう。

Padded-Mail

これもやはり、革製のヨロイと同じである。革製のヨロイより多少防禦力はあるものの、毒矢を防げるかどうかという程度である。

これは鯨などの皮をなめしたものの間に綿や羊毛を入れて、寒い洞窟などに備えたものであり、保温性はかなり良い。しかし、相手の魔法を防いだりするのにはまったく役に立たない。

北方の戦士たちが日常身につけているのがこれ

であり、ガルシスが聖なる洞窟を乗っ取った時からザナドゥに広まった。そのため、現在でもあまり数は多くないので、商店でも品切れのことがある。

Studded-Mail

ところどころ金属を埋めこんだ革製の鎧である。埋めたこんだ金属が、ちょうど打たれた鋲のように見える事からこの名がついた。

金属の鎧では重すぎるし、かといって革製のものでは防禦が心配であるという人にはうってつけである。

Ring-Mail

腕輪のような金属の輪をつなぎあわせ、革製の鎧の周囲に張りめぐらせたもので、輪の重ね合わせ方が微妙な魔法の効果をつくりだしている。そのためにかけられた魔法の効果を若干ではあるが防ぐ働きを持つ。

金属の輪には呪文が彫ってありつなぎかたを間違えると、まったく意味をなさなくなり相手の魔法の効果をかえって増大させてしまう可能性もあるのでくれぐれも偽物をつかまされないように心がけよう。

Scale-Armor

薄い金属の小さな板を、魚のウロコのように何枚も重ねて一つにしたもので、儀式などには金でできたものが使われるなど、礼装の意味もある鎧である。

古くから王室に仕える警備兵は、みな銀でできたこの鎧を、誇りをもって身につけている。

Chain-Mail

細かい鎖を何本も組み合わせて作られている。通気性がよく比較的気温の高い所ではほとんどの戦士がこの鎧を身につけている。

戦いの時はこれを身につけた上に、さらにがっしりとした鎧を着て戦うのであるが、もちろん鎖かたびらだけでも十分に鎧としての機能を果たすし、動きの早いモンスターが多いザナドゥ迷宮内では、多少防禦力を損なっても身軽なほうがよいのである。

Splint-Mail

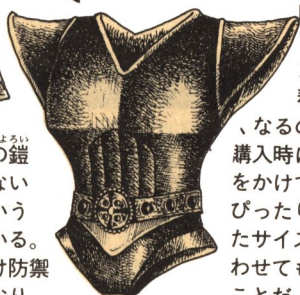
体の部分ごとにわかれてつくられているのがつぎ板鎧である。薄い金属の板を肩なら肩、胴なら胴の形に曲げ、体がすっぽりとおさまるようにつくりあげられている。

そのためにかなり動きが自由になり、他の鎧のように腕の動かない範囲があるなどという欠点は解消されている。

しかしその分だけ防禦力が犠牲になっており、殺されるより早く相手をしとめる事に主眼のおかれた鎧である。

Banded-Mail

その名の通り、山賊どもが主に使っている鎧であるが、今はどこの商店でもその有用性を認めて販売している。軽いのがその特徴で、防禦力も十分とは言わないまでも許容できる範囲にあるので、愛用している戦士も多いようだ。

注意点は、どの鎧にも言える事ではあるが、体に合わないとよけいな筋肉を使い、体力の消耗が早くなるので、購入時に時間をかけてでも、ぴったりとしたサイズに合わせてもらうことだ。

Full-Plate　Half-Plate

Half－Plate は Full－Plate と同じものなのでまとめて説明しよう。

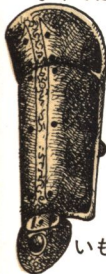
総称してプレートメールと呼ばれるものがこれであり、すべて頑丈な金属でつくられている。全身を覆ってしまうものが Full－Plate で、上半身だけのものが Half－Plate である。

鉄を魔法の火で溶かして、組み上げたもので魔法に対する防禦力もかなり強力だ。

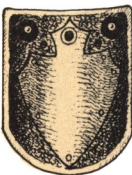
ただ、重いのが難点で、これを着ると歩く速さが普段の半分ほどまで落ちてしまう。しかし、それを補ってあまりある防禦力を持つのも確かである。

Gloves

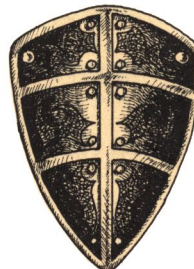
革でつくられた手を守る簡素な防具である。防具としては非常に弱いが、なくてはならないものだと言える。

高級なものとなると金属を埋めこんだものもあるがそこまでは必要ないし、さほど防禦力も変わらない。安いもので十分である。

Small-Shield

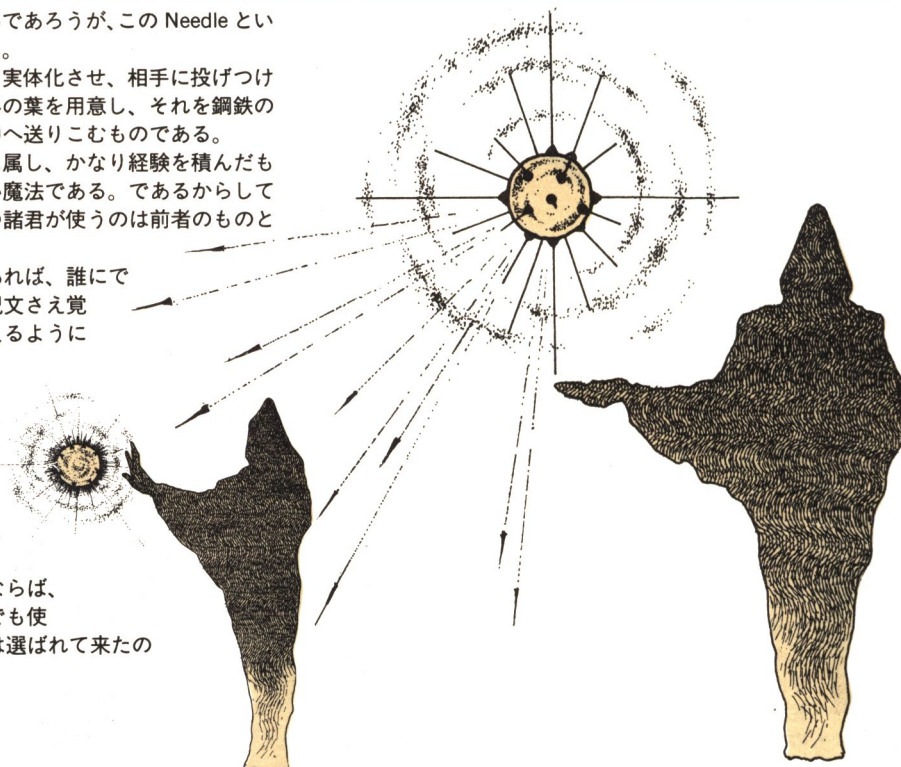
木製の粗末な楯であるが、すばやさを身上として戦う軽戦士がよく使う。最小限敵の剣が防げれば良い場合に威力を発揮し、自分がやられる前に敵を倒さなければ、数回の打撃でボロボロになってしまうので危険である。

ないよりはあった方が良いのは確かだが、洞窟の奥へ進む者は、もっときちんとした楯を買う事をお勧めする。

Large-Shield

木の楯ではあるが、周囲や裏側を鉄で補強してあるのがこの楯である。多少重量があるのできちんと腕に固定しておかないと、戦闘中に振りまわせないだろう。

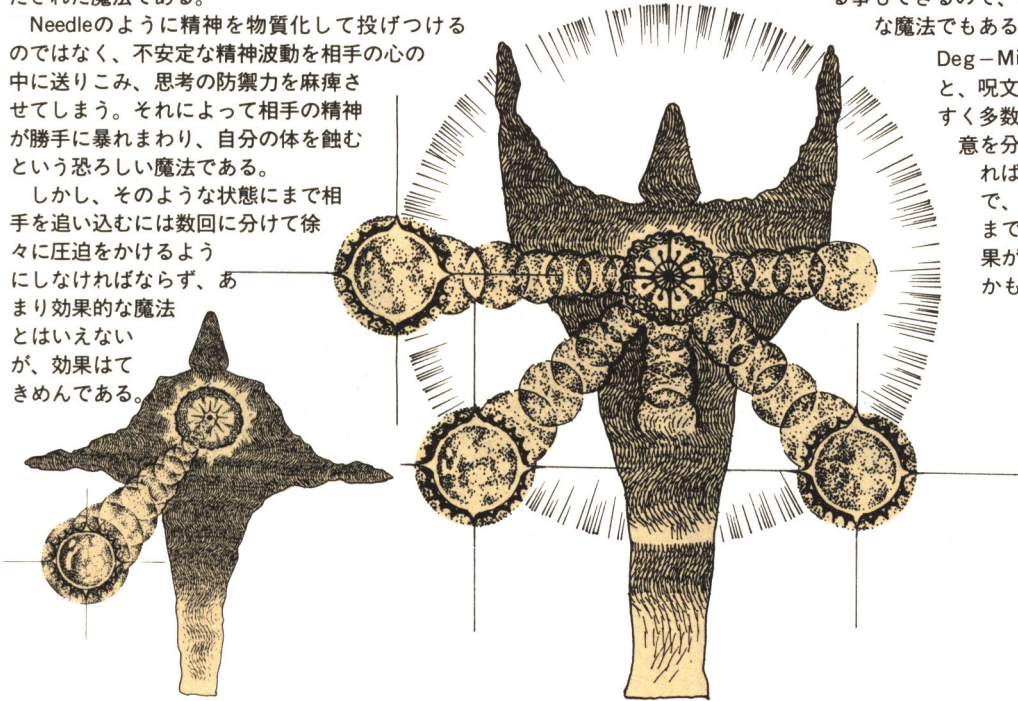
さすがにスモールシールドよりは頑丈だが、それでも木製なので、あまり激しい戦闘には耐えられそうにはない。しかし、弱いモンスター相手ならばこの楯で十分である。

魔法。この恐ろしく魅力的な響きはいったいどこからくるのであろうか。
ここでは我々の世界に秘められた、ザナドゥをめぐり長き年月を経ながら使われてきた魔法の、ごく一部を紹介しよう。
（訳者註：Deg－～というのは、能力が高く一度にたくさんの相手に対してかけられるグレードアップ版なので、ここでは取りまとめて説明している）

Needle & Deg-Needle

素人目にはわからないであろうが、この Needle という魔法は2種類に分れる。
一つは精神を針として実体化させ、相手に投げつけるものと、もう一つは杉の葉を用意し、それを鋼鉄の針にかえて相手の体の中へ送りこむものである。
後者の方は古典魔法に属し、かなり経験を積んだものでなければ成し得ない魔法である。であるからして当然、迷宮内へと旅立つ諸君が使うのは前者のものとなる。
精神力さえある程度あれば、誰にでもできる魔法なので、呪文さえ覚えておけば、すぐに使えるようになる。
Deg－Needle になると少し精神力を多く使うので、最初のうちは Needle で魔法に慣れておくのが無難だろう。しばらくして慣れてきたならば、ここにあげたどの魔法でも使えるようになる。君達は選ばれて来たのであるから……。

Mittar & Deg-Mittar

これは、古代の大魔術師 OL＝DLEARKE によりあみだされた魔法である。

Needleのように精神を物質化して投げつけるのではなく、不安定な精神波動を相手の心の中に送りこみ、思考の防禦力を麻痺させてしまう。それによって相手の精神が勝手に暴れまわり、自分の体を蝕むという恐ろしい魔法である。

しかし、そのような状態にまで相手を追い込むには数回に分けて徐々に圧迫をかけるようにしなければならず、あまり効果的な魔法とはいえないが、効果はてきめんである。

経験を積めば次元を超えて魔法をかける事もできるので、かなり強力な魔法でもある。

Deg－Mittar になると、呪文も間違いやすく多数の相手に注意を分散させなければならないので、使いこなすまではあまり効果があがらないかもしれない。

Deluge & Deg-Deluge

いまから数百年前、国中が大干ばつで苦しんでいる時に人々を救済するため、『大魔術師 FUL－GRAHAM』が生み出した魔法とされている。

この魔法は、見た目ではそれほど強くないように思うかもしれないが、特定のモンスターには、絶大な効果を発揮する。

その効果が発見されたのは、炎のモンスターが人々を苦しめ始めた時までに遡らなくてはならないが

『大魔術師 FUL－GRAHAM』の弟子が、やむにやまれず使ったことが始まりであった。

その魔法は、それを境として世界に広まることになり、世の魔術師たちの改良により、より効果の大きな魔法に変貌を遂げたのが Deg－Deluge である。

この魔法の欠点は、水性生物から誕生したモンスターには効かないということである。

Fire & Deg-Fire

聖なる火の精を呼びだし、その力を自分の体に宿らせて操る魔法である。しかし、火の精の力は炎を操る事ぐらいしかできないので、結局は炎で相手を焼く魔法となるのだ。

この魔法を使うには、まず木炭を用意しなければならない。手にした木炭に向けて呪文を唱えると、炎とともに火の精が現われ、次の瞬間には術者に乗り移る。そこで術者と火の精の精神的な戦いがおこり、術者が勝利すると限られた時間に限って聖なる炎を呼び出して自由に操ることができるのだ。

もし仮に術者が火の精の精神力に負けるような事があればもはやその呪文は効果をなさない。

Deg－Fireになるとかなり高位の火の精を呼び出さなければならないので最初のうちはなかなか思うように操れないかもしれない。

しかし、夢の啓示を受けた者であれば、この魔法を使いこなせない者はいないはずだ。

Thunder & Deg-Thunder

これはかなり複雑な魔法である。最近になって、より簡単な魔法のかけ方が発見されたが、それでもまだ失敗する可能性が高い。

原理としては自分の周囲を雷雲でとりまき、そこから発生する雷を精神力で操作して相手に叩きつけるというだけであるが、その場の空気の流れやその湿りぐあいなどを考えて雷の大きさを調節しなければ自分が危なくなるのである。

経験からいって大切なのは、失敗を恐れずに落ち着いて呪文を唱えるということだ。不安の念がまざっては本当に精神統一したことにはならない。

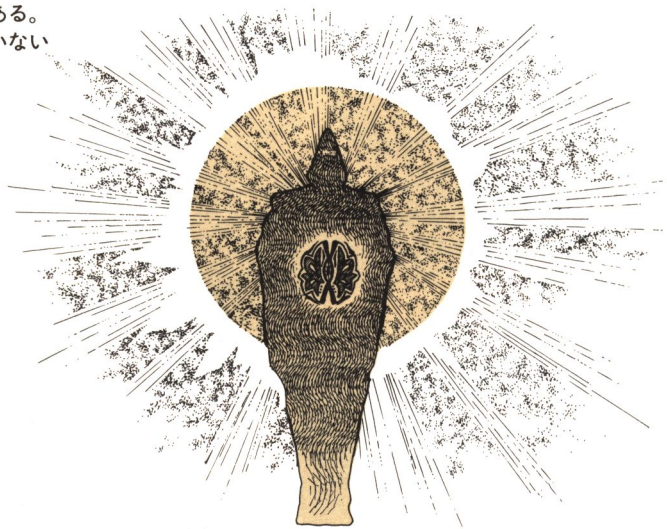
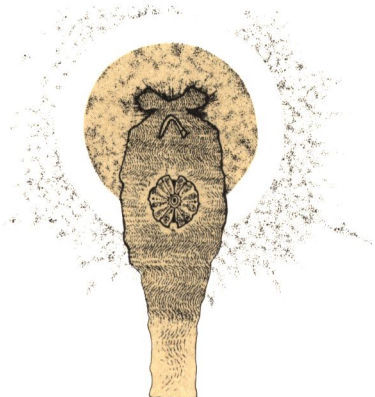
Thunderならば構わないのであるが、Deg−Thunderの場合は、手に直接金属を持っていてはいけない。自分の身を滅ぼさぬためには面倒でも剣などは必ずサヤに納めることを忘れずに。

Poison & Deg-Poison

これもかの大魔術師OL＝DLEARKEの創り出した魔法である。彼が原型を創り出してから二千年経った今でも、呪文や効力がほとんど手を加えられずにいるところをみても彼の偉大さがわかるであろう。

この魔法は、かけられた者の体を流れる血液を毒と化してしまう効果を持ち、呪文もさして難しくなく、効果も絶大なので魔法の傑作とも称される事がある。

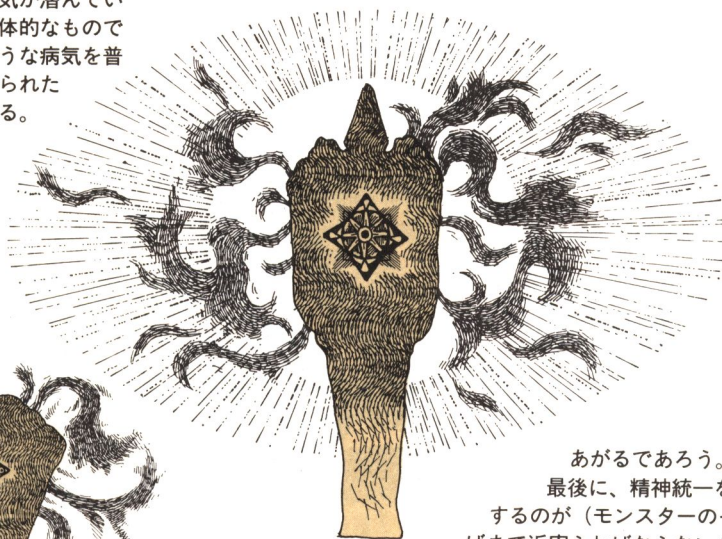
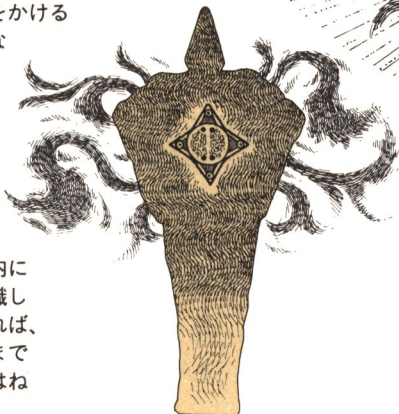
ただし、（当然の事ではあるが）血液の流れていないものや、もともと毒が平気な生きものにはさしたる効果はみられない。

一度失敗しても何度も連続してかければ必ず相手を死に追いやることができるので、あきらめずに、何度も呪文を唱えていれば必ずや期待した効果が現われるはずである。

Corrosion & Deg-Corrosion

人間の体の中には、いつも何らかの病気が潜んでいる。それは精神的なものであったり、肉体的なものであったりするのだが、この魔法はそのような病気を普通の数千倍という速さで進行させ、かけられた者の体を一気に腐らせてしまうものである。

相手が人間でなくても原理は同じである。多かれ少なかれ、モンスターでも体の調子が悪くなることがある。その威力をできる限り大きくするのがこの魔法なのである。

効果のある範囲が普通の魔法より小さいので、できるだけ相手に接近する事が魔法をかけるための条件となる。

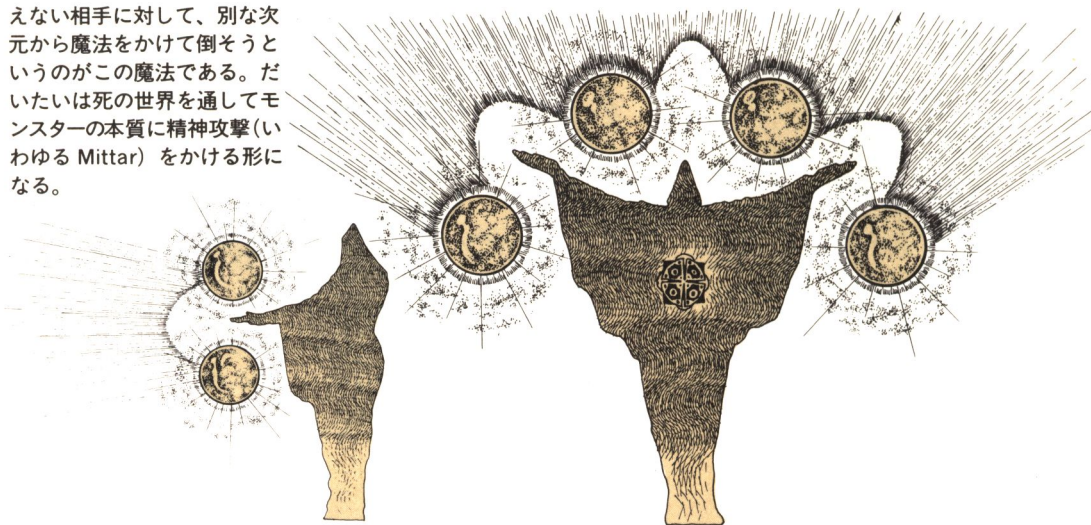
初心者に多い誤りであるが、相手に対して漠然と魔法をかけるのでは効果は薄い。相手の体内にかけようと意識して魔法をかければ、その効果は今までの二、三倍もはねあがるであろう。

最後に、精神統一をするのが（モンスターのそばまで近寄らねばならないので）難しい魔法であるから、気を落ちつかせるようにすることが重要となる。

Tilte & Deg-Tilte

この世に存在する物体は、それを見る者のいる世界（次元）によって様々に姿を変える。つまり多面性を持っているのだが、それが一部でも崩れると、その物体は他の次元においても崩壊を始める。

難しい事を言ったが、物があって、北からそれを見て崩したら、東から見ても西から見ても（南の場合は少し話が違うが）崩されている事に変わりないという事だ。

この原理を利用して、現実の世界では到底立ち向かえない相手に対して、別な次元から魔法をかけて倒そうというのがこの魔法である。だいたいは死の世界を通してモンスターの本質に精神攻撃（いわゆる Mittar）をかける形になる。

ほとんどのモンスターは、こちらに実体化してしまっているので、死の世界では影のような存在であり、たやすく倒せるはずだ。しかし、アデプトのように他次元でも魔法が使えるモンスターになると、話は別である。

Deg－Tilte はかなりの精神力を使い、疲労している時に使うと、生命に危険が及ぶ事もあるので、無理をして使う事は厳禁である。

Death

大魔術師 OL＝DLEARKE が創り出した最高峰の攻撃魔術。それが Death であるが、これは多分に危険を含む魔法である。

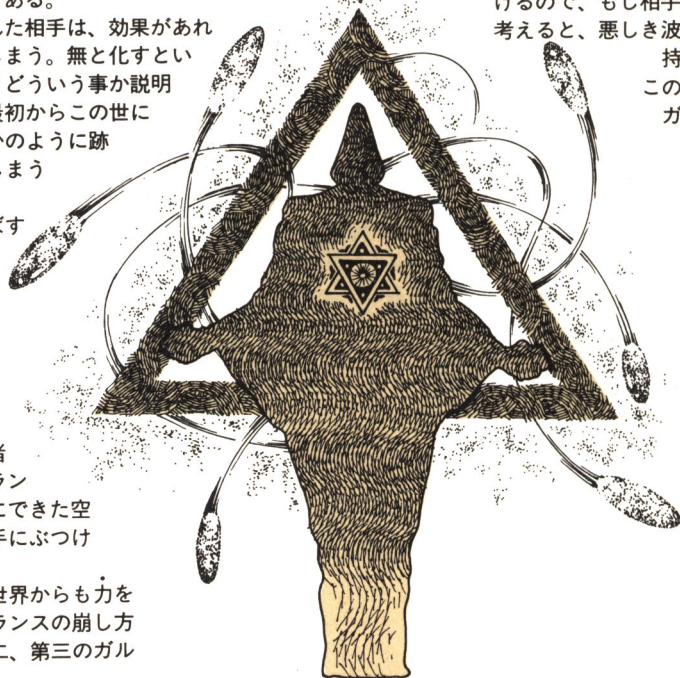
これをかけられた相手は、効果があれば、無と化してしまう。無と化すというのは、はっきりどういう事か説明はできないが、最初からこの世に存在しなかったかのように跡形もなく消えてしまうのだ。

他の次元へ飛ばすとか、そんななまやさしいものではなく、すべての存在が消えてしまうのだ。

これは、様々な世界（次元）にある力を、術者の体に集めてバランスを崩し、そこにできた空間のひずみを相手にぶつけるものである。

もちろん死の世界からも力を集めるので、バランスの崩し方を間違えると第二、第三のガルシスを招き入れる結果となりかねない。

そして、魔法をかける間は相手の波動はまともに受けるので、もし相手がガルシスだった場合を考えると、悪しき波動に染まらない精神力を持つ者でなければならない。

このように難点を含むものの、ガルシスを倒すには欠かせない魔法である事も確かだろう。

XANADU 迷宮でひろうWEAPON

君はこの武器を見つけられるか！

+2 Battle-Axe

ヴァルダルキアの戦闘斧として、一時王の手元にあったのだが、ガルシスがザナドゥを襲った際に、なくなってしまい、いまだに行方がわからない。
ヴァルダルキアとはガル湾付近の漁師の間に伝わる物語で、一つの魔法の斧をめぐって戦いが起こり、それを鎮めるために、数人の戦士が悪魔の手に渡った魔法の斧を取り戻すまでの冒険物語である。
この戦闘斧は、普通のものよりだいぶ軽く、敵に与える被害も相当大きい。

Giant-Slayer

対巨人を主眼としてつくられた、両手用の剣である。古の昔には神の持ちものだったが、あやまって地上に落としたのを巨人が拾い、暴虐の限りを尽くしたので、怒りを憶えた神は剣を巨人から取りあげて人間の手に渡したという。
ザナドゥの聖なる洞窟の建設の際に、迷宮内に持ち込まれたということだが、もしかしたらあるかもしれないという程度の噂でしかない。

Luck-Blade

持っている者に幸運をもたらすという剣である。しかし、一人の主人だけに仕える事のできない運命がつきまとっているらしく､持ち主が次々と変わっている。 最後に手にしたのは山岳地帯の豪農であるらしいが、彼が行方不明になって以来、この剣のありかも定かではない。
なぜこれを持つ者に幸運が続くのかわからないが、効果のほどは確かである。年間で貧農から豪農へと成りあがった前述の人物の他に、この剣で称号を得るにいたった戦士、姫に見とめられ王子となり国を継いだ一介の青年など、この類の話は挙げればきりがない。

Murasame-Blade

東方から来た剣士が伝えたところによると、この剣は時の王の首を斬り落とすのに使われた魔性の剣だというが、この国の言い伝えでは、誰も乗っていない立派な船が南の漁村に流れつき、その船の中に剣があったという。
最近、ザナドゥ迷宮に入り、塔の中を透かして見てきた魔術師の話では、ムラサメブレードらしきものがアズベクの塔の中に見えたということだ。
あまり有名な剣ではないが、かなりの力を秘めているらしい事は確認されている。それは魔性の力だから危険であるという者もいるが、大方はそのようなことは一切ないだろうと楽観視している。

Disrupt-Mace

これは、前ページに出てきたサムソンにより鍛えられた矛(ほこ)先を持つ槍である。魔力が強く、相手のかけた魔法の力を吸い取っては、ますますその攻撃力を増大させているという。戦えば戦うほど強くなる剣なのだ。最終的には、先端に触れただけで相手を死に追いやるだけの力を持つとサムソンは語る。もしそれが現実となれば、恐ろしい武器となるであろうが、幸いザナドゥ迷宮の中に紛れこんで行方がわからなくなっているので当分の間は戦いに使われる事はないであろう。

Vorpal-Weapon

勇者リディオンが使ったという伝説の剣である。悪しき者と戦う時には持つ者の精神と反応して輝き、戦いに勝てば七色の光の雄叫びを挙げるという。
リディオンの力が封じられており、戦いになるとその力が解放されるので、現在では想像以上に素晴らしい力を発揮するだろう。
しかし、この剣は剣自身が勇者の資格を持つと判断した者にしか使われるのを許さず、経験のない者や悪しき心を持つ者には重すぎて持ち上げられない。
だが、剣に勇者と認められた者には、羽のように軽い剣となるようだ。伝説にしか登場してこないので、まだまだ謎の多い剣である。

Dragon-Slayer

これこそ、神々の時代以前に悪しき竜と戦った者(ドラゴンスレイヤー)が持っていた剣である。力が支配する時代につくられただけあり、使いこなすにはかなりの腕力がいる。が、それよりももっと必要なものは善を指向する精神と、この世を再び正そうとする強い意志である。
しかし、この剣にはガルシスも相当に危険を感じており、目をつけて遠ざけないわけがなく、ザナドゥ迷宮のガルシスの宮殿のさらに奥のシリューガの神殿の奥深くに封じこめてしまったと言われている。
しかし、ガルシスを倒すにはこの剣がぜひとも欲しい。他の剣ではなまくらにされてしまう程、ガルシスの魔力は強いと思われるからである。
再びこの世を救い、ドラゴンスレイヤー伝説を復活させる勇者が一刻も早く現われる事を期待する。

XANADU 迷宮で拾う ARMOR and SHIELD どこにあるのか？

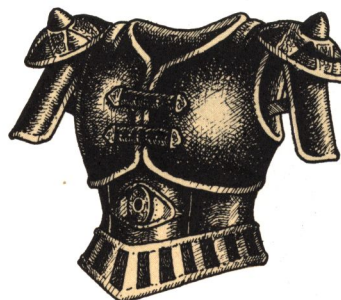
+2 Leather

見かけは普通の鎧だが、触れてみるととても堅いのがわかるだろう。近衛隊の隊長が迷宮に挑む時に魔術師ギルドの長が彼に贈ったものである。かなり防禦力が高く、普通の剣で斬りつけても傷一つつかない。魔法に対する防禦も十分である。

だが、結局彼は還ってこなかった。ともに旅立った兵士たちも同じ運命を辿ったようである。

Reflex

主に魔法に対するためにつくられた鎧で、ダーレムの街にある魔術師ギルドが裏切った際に共にザナドゥ迷宮内に持ち込まれたようだ。

表面は鏡のようになめらかで、しかも通常の鎧よりはるかに堅く、重さもさして変わらない。強力なモンスターに対するのに十分な鎧だっただけに、その行方が知りたいところだ。

+1S.&+1L.Shield

この二種類のシールドに関して言えば、ザナドゥ迷宮で通称〝ヤンの楯〟と呼ばれているもので、ザナドゥに王国が誕生して間もない頃に作られた古い型の楯である。

作られた当時は、史上最強だったが、現在ではそれほど強力な楯とは、御世辞にも言うことはできないが、弱いモンスターに対しては有効性が確認されている。

+2S.&+2L.Shield

この２種類に関しては、〝ヤンの楯〟をさらに強くしたものである。中央に埋め込まれているのは、ザナドゥでしか産出しない黒ルビーである。このルビーは勇者の守護神とされ、持つだけで勇者にとって名誉なことなのである。

現在では、戦士の家系を持つ者同士の結婚の儀式などに使用される事が多いが、実践でもそこそこの能力を発揮できるという。

+3S.&+3L.Shield

この楯は〝ヤンの楯〟系とは違い、（作り出した者の名前をとって）〝ルークの楯〟と呼ばれるものである。この系統の楯は、つい数百年前までの楯すべてが属す一番ポピュラーなものである。

ザナドゥ特産の鉄とプラチナを組み合わせ、何度も焼きこんだ楯は、丈夫で長持ちする。現在は、この楯はほとんど見られなくなった。

+2 Ring-Mail

錬金術によりつくりだされた金の輪をつなぎ合わせたリングメールアーマーである。普通の店には当然置いておらず、ドワーフ族やノーム族などの錬金術師が何年間もかけて、やっと一つ創れるかどうかという鎧である。

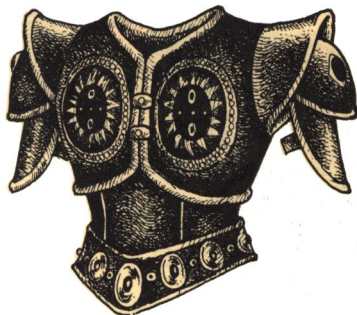
それだけに、魔法に対してはとても強く、着ている者の精神力の差により異なるが、並の魔法では傷もつかない。

その分、剣に対する防禦力が犠牲になっているが、さして気にならないほどであるから、心配には及ばない。

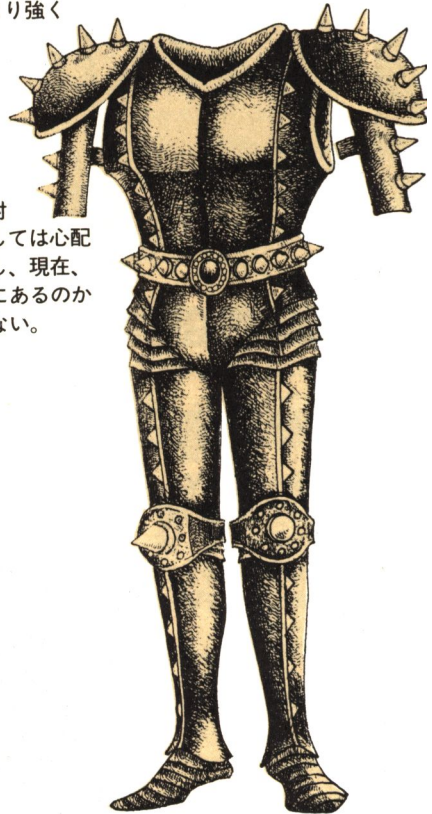
+2 Reflex

リフレクスを原型に、王室の魔術師が身を削って創ったのがこの鎧だが ちょっとした油断をついてスペンドデビルにより盗まれてしまった。

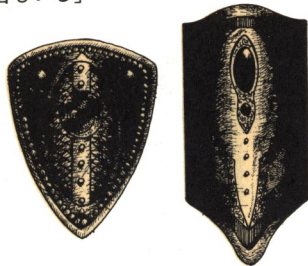
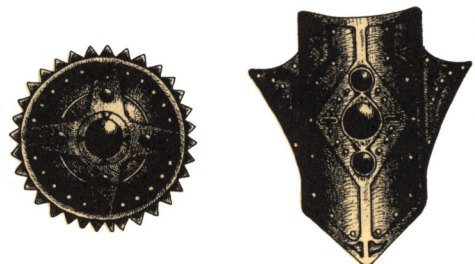
ザナドゥ迷宮にあるのは確かであるが、未完成な部分もあるので、もし見つけたにしろ使いこなすのは時間をかけなければ難しい。

特殊な薬が表面に塗られ、相手の攻撃を受けると、電撃を放ってはね返す仕組みになっている。

+2 Full-Plate

フルプレートに魔法をかけたのがこの鎧であり、様々な特徴を持っている。まず第一に重量が軽くなったという事だ。ただのフルプレートよりかなり軽く、同じ装備を革でつくったほどの重さまで重量が減った。第二に魔法に対する防禦力が格段に良くなったという点である。そして次に、剣に対しても着ている者の精神力により強くなる。

これをつくり出したのは、かのOL＝DLR EAKEなので、魔法に対する事に関しては心配ない。しかし、現在、これはどこにあるのか見当もつかない。

+4S. Shield & +4L. Shield

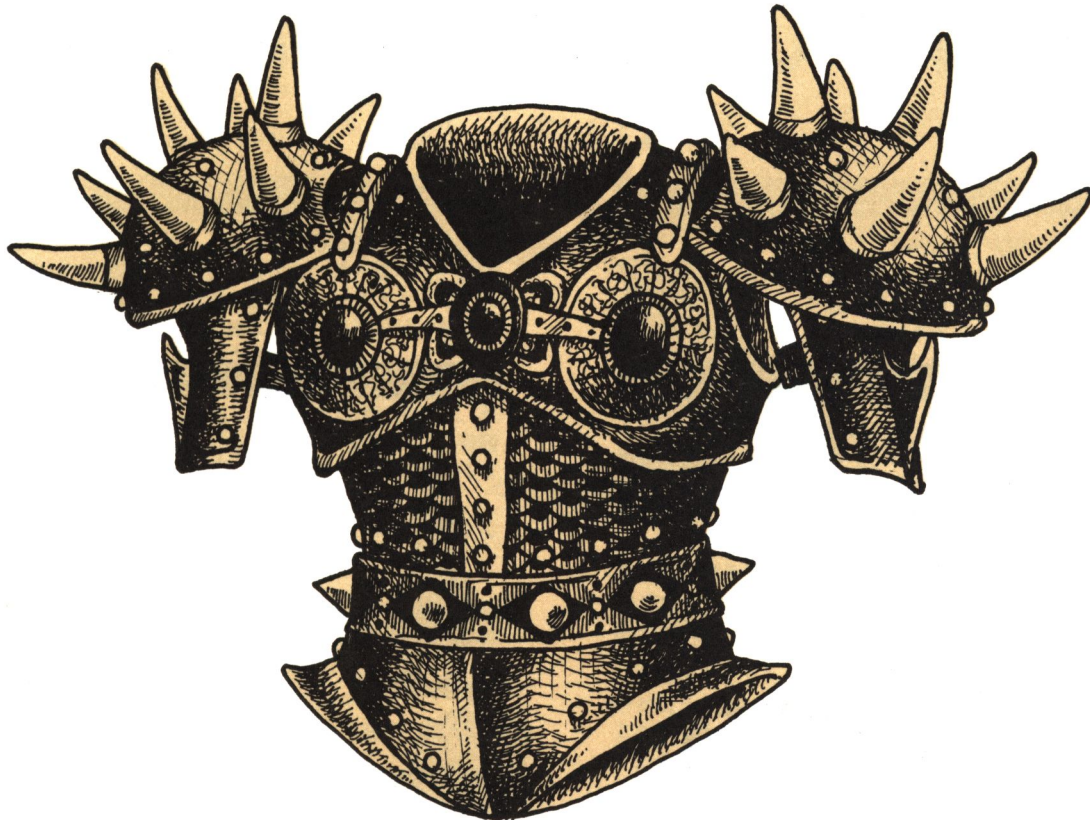
この楯は、型こそ違うが、"ルークの楯"の第２世代の楯である。と言っても、これは、試作品なので、実戦データが十分そろってなく、良くわからない。

実戦での報告はないが、使おうとした戦士たちに聞いてみると、こういう返事が返ってきた。「敵の攻撃は今までのものよりも楽に防ぐことができるが、下から突きあげられると、少し弱い所があり、そのために傷を負った者もいる」

+5S. Shield & +5L. Shield

ここのレベルになると、第３世代の楯と言ってさしつかえはないだろう。このレベルの楯は、儀式と実戦の両方を追求している。また、黒いルビーも今までの物より大きくなっており、そのため、つくられた数は非常に少ない。そして、その代わり、その防禦効果は、今までの物より格段に優れている。

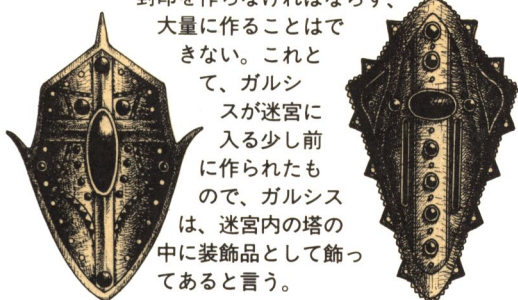
BattleSuits

現在考えられる限りの最高の鎧がこれである。以前ドラゴンスレイヤーが悪しき龍を倒した時に身につけていたものを、様々な人々が長い年月の間に改良してきたもので、数多くの人間の能力が盛りこまれている。

兜には賢者の知恵が、小手には勇者の経験が、というように、これを身につけた者には人間の知恵が結集されるように魔法がかけられている。

これこそ、人間がガルシスの魔力に対抗でき得るようになる装備であると断言できる。ガルシスは聖剣ドラゴンスレイヤーとともにこれをシリューガの神殿に封じたという。

+6S. Shield & +6L. Shield

この楯は、第３世代の楯より強力（実戦面で）にしたもので、魔力に対しても身を守れるように、魔術師アルュロハンの封印とともにつくられ、レベルの低い魔法については、完全に防げるようになっている。

しかし、一つを作るのに、魔術師アルュロハンは、封印を作らなければならず、大量に作ることはできない。これとて、ガルシスが迷宮に入る少し前に作られたもので、ガルシスは、迷宮内の塔の中に装飾品として飾ってあると言う。

+7S. Shield & +7L. Shield

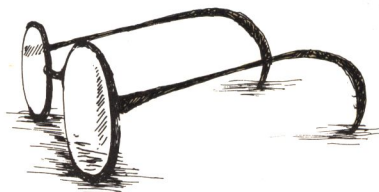
この楯は、楯職人の名人“マルロス”が、ガルシスの手によって支配された直後に完成された。この世で一つずつしかなく、貴重なことこの上ない幻の楯と噂されている。

その噂によると、ガルシスの迷宮の一番奥に、この幻の楯が隠されていると言われているが、正確にはガルシスしか知らない事だろう。

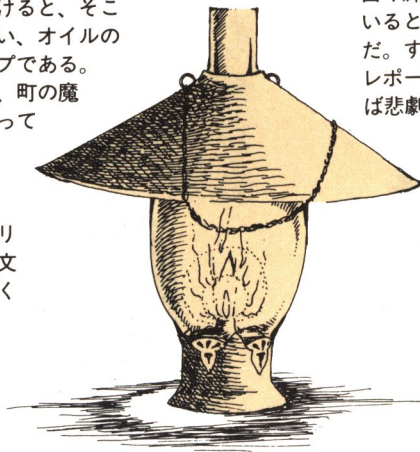
Spectacles

古びた眼鏡であるが、この眼鏡をかけてモンスターを見ると、名称やら持っているものなどが、ものを透かして見るように頭の中に入ってくる。

遠くにいるモンスターでも、その能力を見ることができるので、戦いには非常に有利なはずである。

バイブルを著した牧師が、その能力を手軽に使えるようにとスペクタクルを作って各地にバラまいたとの噂があるが、あまり信用はできない。

Lamp

建物の中に入って火をつけると、そこを出るまで消えることのない、オイルの心配がいらない魔法のランプである。比較的簡単につくれるので、町の魔法使いに頼めばすぐにつくってくれるであろう。ただし、金貨は必要であるが……。

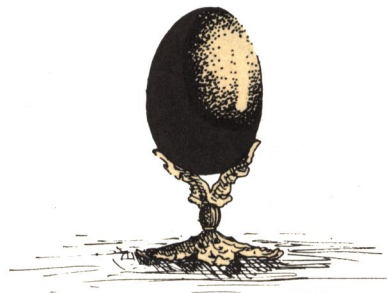
このランプをつくるには、普通のランプにコウモリの羽の油があればよい。呪文さえ知っていれば誰でもつくれるのだ。

Red-Potion

エルフ族が栽培するブドウから取れた極上のワインだとも、力の源となる地の精の血であるとも言われ様々な説が飛び交っているが、どれもが同じ効果を発揮するものだというのが、実際のところのようだ。

剣などで受けた傷だけでなく、精神的な傷や毒の中和に至るまで、体に対する害を何でも取り除いてしまう便利な薬である。

Black-Onyx

別名、“黒龍の瞳”と呼ばれるブラックオニキスは、れっきとした宝石である。しかし、たいした価値は認められていない。

魔法のかけられているブラックオニキスは、暗闇で白く輝くのですぐに見分けられる。魔法がかけられているとわかったならば『闇を見よ』と唱えてみることだ。すると、天とは反対側、つまり地の底の方へとテレポートされる。しかし、そこが土の中であったならば悲劇は目に見えているが……。

Fire-Crystal

火山地帯で見つけられた水晶であり、ブラックオニキスとは異なり、そのすべてに魔法の力が秘められている。名前の由来は、水晶の中に見える白い炎のような混ざり石である。それが魔力の源となっているらしく、一度使うと消えてしまい、あとは単なる水晶となってしまう。

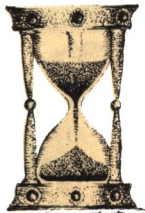
『光を見よ』と唱えると、天の方へ、つまり太陽に近づく方向へと体がテレポートされる。地上で使っても効果はない。

Mattock

どんな土でも掘れるが、一度使うとなまくらになってしまうのがこのつるはしの特徴だ。

使う時は両手で柄を持って地面に振りおろせばよい。すると目の前の地面が溶けるようにして消えてなくなってしまう。

ただし、あまり岩の多い土地では使えない。

Hour Glass

占星術と密接な関係があり、シリューガの三つ星が重なり、太陽がその正反対にあるオトルリアの双子座に位置する現在は、時を止める力を持つ。

普通の砂時計と同じように、ひっくり返して地面に置けば、それを置いた人以外の時間は、砂時計の中の金の砂がすべて落ちるまで止まったままになる。

あまり多用すると時間軸がずれて取り返しのつかない事になるので注意して使うようにしたい。

Winged-Boots

革でできた靴には、幻の鳥であるフェニックスの羽がついている。それを履けば、思いどおりに空を飛ぶ事ができる。

しかし、その人の魔法の経験によって滞空時間が異なるので、なるべく早めに地面に降り立つように。調子にのりすぎて空中から落ち、重傷を負ったり死亡したという話も良く聞くからである。

Mantle

ザナドゥが『桃原郷』と呼ばれはじめた当初、当時の王に仕えた四人の魔術師がいた。彼らは王に仕えることを誇りに思い、王から授かった革のマントをいつも身につけてシンボルとしていた。そこで王は彼らの忠誠に応えるべく、マントに城のどこにでも行けるように、壁を通り抜ける魔力を与えたのが、事のおこりである。

今では魔力も薄れ、限られた時間しか使えないが、有用な道具であることに変わりはない。

Demons Ring

悪魔族の王であったデーモンは、その姿を消して相手と戦うことができたと言う。その能力を秘めたのが、このデーモンズリングである。

三大魔術師の中に入り、OL＝DLEARKEの弟子であったKALL＝DLEARKEがダイヤモンドの指輪に魔力を封じて作ったのが始まりだと伝えられている。

魔法を使ってしまうと灰になってしまうので、宝石としての価値は期待できない。

Balance

いったい誰が天秤などに解錠の魔法を封じたのかはわからないが、今では伝統となってしまい、箱あけの魔法と言えば天秤というイメージが定着してしまっている。

手に持ってこの古びた天秤を揺すれば、目の前にある鍵のかかった、（あるいはかかっていなくても）箱のフタが自然と開いてしまうのだ。

Pendant

重複するが、もう一種の首飾りとはまったく別のものである。

これは装飾に鍵を型どった模様が使われており、魔法の鍵がなくともこの首飾りを握りしめて『我が道よ開け』と唱えることにより、視界内の扉はすべて鍵を解かれて自然と開いてしまう。盗賊たちの念が込められているとの噂もある。

Candle

古（いにしえ）の頃、ある戦士があやまって自分の恋人を殺してしまい、洞窟にこもってローソクの火を見つめ、恋人の魂に、生涯剣を持たないと誓ってミイラとなって死んでいったという伝説がある。

その戦士の念が今なお生きてローソクについているらしい。このローソクに火をつけると、剣が使えない代わりに、ミイラと化して相手の攻撃の効果を失わせたり、自分の存在感を消してしまう事ができるようになるという効果がある。

Br. Potion

赤茶色のねばねばしたこの液体は、南方のタルタスという木の樹液である。後に副作用がある（頭がぼうっとする）事を我慢すれば、しばらくの間、頭の中がスッキリとし精神集中がしやすくなるので、魔法をかけると効果が絶大になる。

武器をあまり使いたくないとか、魔法で一発勝負したいと思った場合に都合が良い薬である。しかし、あまり連続しての服用は避けてほしい。

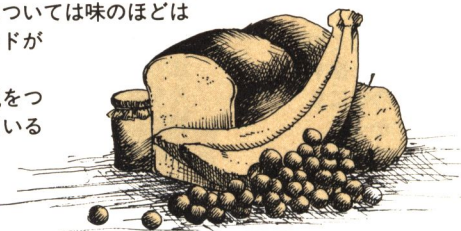
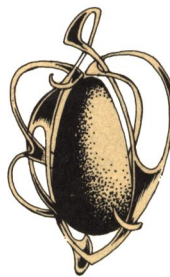
Bottle

この中に入っている聖なる水を飲むと、口先上手になり、店に入って物を安くしてもらったりと、人あたりが良くなる。

これは、宴の神ラムダの力を分け与えられるものだと、その方面の信者はかたく信じている。しかし実際は、アルコールまわりの早い果実酒のようだ。

Food

モンスターの中には、その体が食料となるものがいる。しかし、ほとんどのものについては味のほどは保証の限りではない（マイコニッドがうまいと言われるが……）。

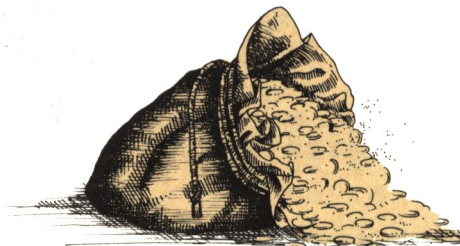
モンスターを食料とする際に気をつけねばならないのは、毒を持っているものがあるので、毒の分泌腺をていねいに取り除くという事だ。それをしないと、あとで大変な事になる危険性がある。

Ruby

三大魔術師の一人、GREAL＝MEKONNが、巨人の腕力を宝石の中に封じ込め、いつの日にか必要となるであろうと、世界のあちらこちらに隠した。それがルビーであった。

手に握りしめて『赤き銅の巨人の力を』と唱えると、しばらくの間、巨人なみの腕力を使えるようになる。しかし、効果がきれるとものすごい疲労感を感じるので、時と場合を考えて使うようにしたい。

Mirror

この鏡に顔を映すと一時的に体の重さを鏡の中の自分にあずける事ができる。そして身軽になってモンスターと戦う事ができる。体力が弱くなるわけではないので、戦闘時にはかなりの効果を発揮するようだ。

ある程度時間が経つと鏡が割れて、自分の体重が戻ってくるので、その瞬間からしばらく動きが鈍る事は仕方がないであろう。

Gold

ザナドゥ迷宮内には、モンスターがうようよといるが、そのすべてが何らかの価値のあるものを持っている。それらは頑丈な殻であったり、なめし革にすれば高く売れる皮だったりする。それらを直接店に持って行っても、それ相応の金貨の代わりとみなしてもらえる。（訳者註：ゲーム上では便宜上すべて金貨として表わされている）

Elixir

死者の魂を集め、それを液体にしたものである。

持っている者が死亡すると瓶が割れ、中の液体が死者の体にかかると、まばゆい光とともに死者が肉体を再生して甦る。

これをつくるには、闇の魔法を使い、何人もの人間の魂を犠牲にしなければならないので、あまり無駄づかいはできない。

アスティラゴアの神経細胞の中にある液体が、これと同じ働きをすると言われている。

Mushroom

これを食べると潜在能力を引き出す力が増え、体の強靱さが増すと言われている。

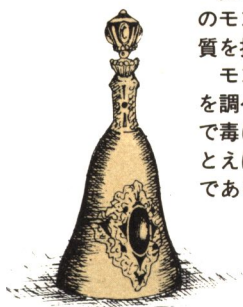
大変に珍しい種類のキノコで、二百年のうちに一年間だけキノコの形をとって胞子をばらまく。そのため、滅多な事では手に入らないが、ガルシスの波動がこのキノコの生育に良いのか、ザナドゥ迷宮内では、二、三生息しているものを見たという例が報告されている。

Potion

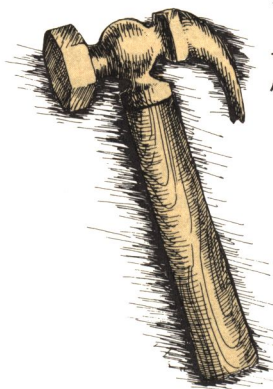
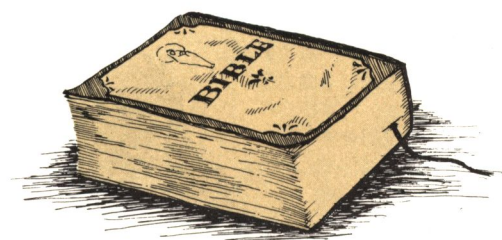
猛毒の蛇やサソリはもちろん、他のモンスターでも人間に害のある物質を持っている可能性がある。

モンスターと戦い、勝ってその体を調べているうちに、思わぬところで毒にやられてしまう事がある。たとえば毒の塗られた細かいトゲなどである。

その効果は様々で、高熱が出るものや麻痺するもの、さらには食欲がとまらなくなるものなどがある。潜伏期間も様々で、即効性のもの、二、三時間後に効果の現われるものなどある。

しかし、宣教師は、毒にあてられる事は自らの罪を清める事だと教えている。

Hammer

これは身につけた者の力を上昇させる効果のあるマジックアイテムである。これを持っていると重い剣でも楽々振りまわせるという。

巨人の一族がつくったハンマーを、人間のサイズまで縮小したもので、ある予言者（残念ながら名前はわからないが……）が、魔術師OL＝DLEARKEに頼んで大量に製作したもので、その予言者がガルシスの出現を予測していたのかどうかはわからないが、現在までそれを使うべき時がなかったことを考えると、どうやらガルシスの事を考えて備えたのに間違いはなさそうだ。

Holy-Bible

これも、ガルシスの悪夢を見た昔の牧師が、悪魔に寄りつかれぬように聖書の中にガルシスやその配下のモンスターと戦うときの注意点やその弱点を記して残したものである。全体的に物語の体裁になっているが、なぜか最後のページだけ魔法がかかって白紙のままである。どうやらガルシスを倒さねば魔法は解けないようだ。

さらにこの本には知恵を増やす効力もあるらしく、持っているだけで魔力が増えたという報告もある。

Pendant

他にも別種の首飾りがあるのだが、こちらの方は水晶でできた星が輝いているので、区別はたやすいはずである。

賢者の首飾りとも呼ばれており、これを身につけていると頭の中が澄みわたり、ものの真実を悟る事ができるようになるという。

今まで現われた賢者（もちろん、王に認められた者だけである）は５人いるが、それぞれ自分の名の入った首飾りに知識を封じこめ、地上に放って自分の知識を後世に伝えようとしている。

Boots

履いてしまうと消えてなくなるが、体が軽くなる。そのため様々な面で行動がすばやくなり、モンスターどもと戦うのに有利になるだろう。

ハーフリング族の宝物と言われていて、部族の長老がつくっているらしい。最近ではハーフリングも数少なくなってしまったので、ブーツの事もあまり聞けなくなってしまった。

材質は草の繊維を幾重にも組み合わせたもので、かなり軽いものである。不思議な事に誰が履いてもぴったりすると言われているが……。

Rod

魔術師が愛用した杖は持ち主の彼（または彼女）が死んだ後にどうなるのか、不思議に思った事はないだろうか。ほとんどは、その弟子などに受け継がれるが、そうでないものは愛用者の魂がその杖に宿り、魔法の資質のある者がそれを持つと魔法の力を受け継ぐ事ができるのだ。つまり、死んだ者が杖を持った者を弟子と認めた事になるのだ。

使い古された杖が落ちていたら、それを拾うようにするとよい。

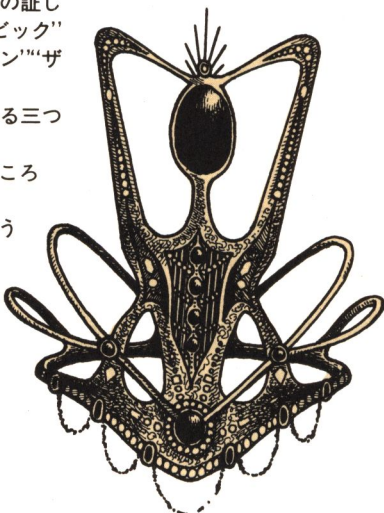
Crown

ザナドゥを統べる者の証しが、四つの王冠“レビック”“クォージィ”“タイロン”“ザグリュイレス”である。

『そして――分かれたる三つの光が

いつか―― 一つところに集いし時、

シリューガの目のうちに守られし者……』

この詩が何を意味するのか、さらに深く考えてみると良いだろう。

Magic Glove

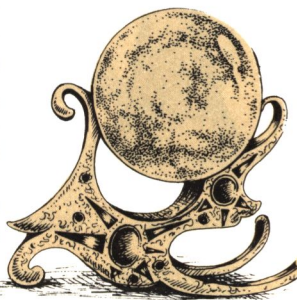
これも、はめると消えて、次に使った武器が以前から使って慣れ親しんだもののように感じられるという、魔法の小手である。

ひとつひとつに、昔の戦士の魂が封じこめられていて、その経験を受け継ぐ事ができるためだと言われている。

確かに寺院に持ってゆくと、善のために戦う事を欲している戦士の魂が現われ見えてくるという。

外見は錆びてきたない小手にしか見えないが、その効果は後々役立つので惑わされてはいけない。

Crystal

これを持っていると心に平静が訪れ、魔法に対する被害が少なくてすむ。これは魔法の効果が心の落ちつきのなさに比例して大きくなるためだ。“妖精の水晶”とも呼ばれ、美しいことで有名であり、各地の宝石商が求めているので、必要がなくなり次第、彼らのところに持ってゆけば高く買ってくれるだろう。

Key

ギルド組織が職工を集めて作っているのが魔法の鍵である。どんな扉でも開ける魔力を持っているが、一度使ってしまうと魔力を失ってしまうように作られている。

その製造法はギルドマスターと、その他数人しか知らないという。それ故に、魔法の鍵はギルドが独占して製造して売っているので、かなり悪どい商売をしているといえる。

Index of Monsters

マニュアルに載っていたモンスターの説明を、より充実させ、ついにここにひとつの世界を創り上げることに成功した。

XANADU のスケルトンはただのスケルトンではなく、ゴブリンもただのゴブリンではない……！

Boalisk

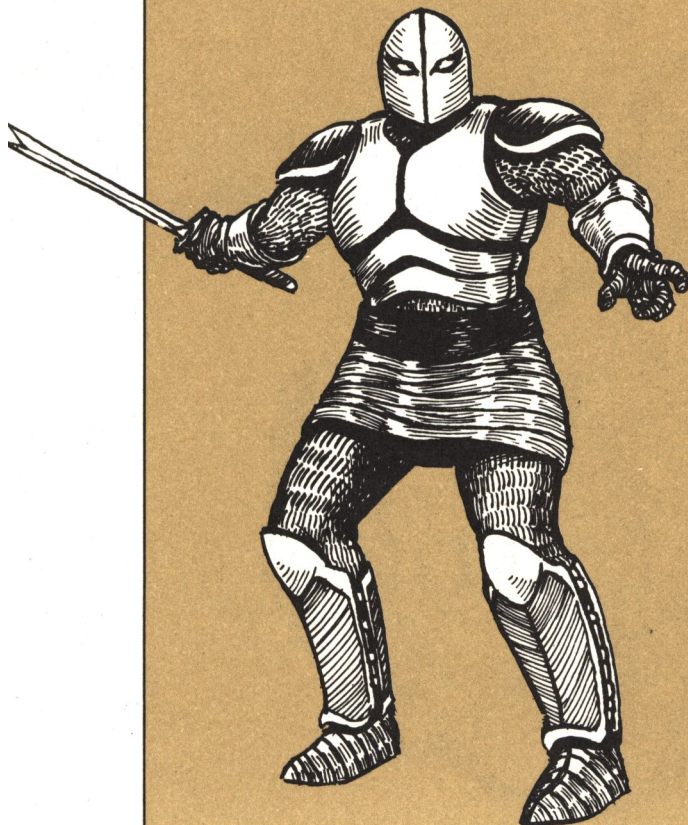
●ボアリスク

ザナドゥ迷宮内で発見された当初は、まったく別の種類の新種の蛇だと思われていたが、最近になってようやく南方の熱帯ジャングルに住むボアリスクだという事が判明した蛇である。

何故、別種だと思われていたのかというと、ジャングルに住むものは深緑色をしているのに、迷宮内に住むものは脱色してしまい灰白色になっているためである。

ボアリスクの毒は神経性のもので、噛まれると次第に運動神経が麻痺し、ついには体の自由が奪われてしまう。この毒は象などでも十数分で完全に麻痺させるほどの猛毒で（もちろん象などは襲わないが……)、我々人間の体なら数十秒で体が動かなくなるであろう。

人間を襲う事は滅多にないはずだが、ザナドゥ迷宮内ではエサが少ないのか、近づくものには何にでも跳びかかるようである。

ボアリスクは通気性の良い所を好むので、ザナドゥの洞窟の入口付近にいるため、迷宮内に入ってしばらくは、足元に白いものが動いていないかどうか確認しながら歩を進めると良い。

Ares

●アレス

ザナドゥ迷宮の最も外側を守るアレスは、悪しき魔力に抵抗して倒れていった勇者の亡骸である。この体を動かすのは、魂であって魂ではない。闇の中から無理矢理目覚め起こされた、死せる魂なのだ。

死せる魂は自分のものではない亡骸に押し込められ、自分の安息の地を求めて迷宮の中をさまよっている。自分が死んでいるのか生きているのかわからないまま、闇の中を歩いている。

ザナドゥ迷宮へ挑み、逃げ帰った者の話では、洞窟内に時おり悲しげな叫び（叫びと言ってよいものかどうかはわからないが）を聞いたというが、これはアレスの中の魂が救いを求める叫びであると、私は確信する。

アレスは、ほとんど自分から戦いを仕掛ける事はない。ただ、近くを通りかかった生ある者に救いを求めて歩み寄る姿におびえ、我々の方から剣をふるうので、本能的に自分を守ろうとするだけなのだ。

しかし、黙っていれば害はないという事ではない。ガルシスの魔力を受けているので、長い間近くにいると、その毒気に肌が焼かれ、しまいには取り返しのつかない傷が残ってしまう。決して油断してはならない。あくまで魔性の化け物なのだ。

Bat

●バット

ガルシスの魔力の影響を、さほど受けなかったのがバットである。古から魔力に対しては、自己の魔力を持っているので、支配されにくいといわれているが、それはどうやら本当らしい。

しかし、もともと肉食であるため、我々を襲うこともしばしばある。だがそれとて、さして決定的な武器を有さないのであるから、ある程度の注意をしてさえいれば安全である。問題はむしろ、精神的な所にある。つまり頭上で騒がれ、うっとおしさがつのり、的確な判断ができなくなるだろうという事だ。洞窟内（しかも敵の本拠地なのだ！）では、一瞬の油断さえもが許されない。バットごときとあなどっていると、傷を負うのは目に見えている。少しでも油断はならないのだ。

ガルシスの魔力に対抗できている唯一の生き物として、現在、その謎を解きあかそうと、熱心な魔術師が調査を進めている。

最後に、これは血を吸う種類のものではない事を付け加えておく。

Bee Giant

●ビージャイアント

これはバットと反対に、ガルシスの魔力をまともに受けたため、巨大化して魔力を備えてしまった蜂である。

完全に集団行動をしており、一匹だけで見かけたという話は聞かれない。

魔力により、悪しき効果を最大に発揮するのが、針についた毒である。これは、猛毒というわけではないが速効性で、刺されてすぐに体中がしびれてくる。蜂は、完全に体の自由がきかなくなるのを待ち、いっせいに飛びかかってくるのだ。

かつては、地下の楽園と呼ばれていたザナドゥの花園が毒々しい水により汚染されてからというもの、この蜂の姿は花を追い求めるものではなくなり、血を求めて暗闇を不気味な羽音を響かせて飛ぶ魔性のものとなってしまった。大きな黒いものが、薄暗い洞窟の中をたくさん舞っている光景は、遠目に見ても肌寒いものを感じると、みな口をそろえて言う。

Ochre Jely

●オークジェリー

この黒く光る奇妙な生き物は（聞いて驚くなかれ）、元々は聖なる泉の水であったのだ!!　私も最初のうちは信じなかったのだが、同じ魔術師である友人から話を聞いて、納得せざるを得なかった。それはこうだ。

聖なる泉は、ザナドゥの中心にあるジルダーム教会の前にあった。現在では見る影もなくなっているが、ザナドゥが未だ悪しき力に犯されていない時代には、迷宮内の名所として名が知られていた場所である。ガルシスは当然目をつけ、自己の内から来る悪しき力により、聖なる力を持った水の中に死者の臓物をほうり込み、命を与えたのだ。

これまで、ザナドゥ迷宮内に浸入した者の話を聞くと、確かに聖なる泉の水は真黒に染まっており、そこからオークジェリーがはい出して来るのを見たという者がいる。それから、決定的な証拠として、ザナドゥから帰って来た冒険者に取りついていた悪霊が、あの有名なガルダヌア僧院の師アディムナにより除霊された時、自分はオークジェリーの源として聖なる泉に臓物を供する為に殺された、と言ったのだ。

迷宮内では光に近い入口付近に多いようだが、何故なのかは未だはっきりしていない。音もせず近寄っては人を呑みこむので、迷宮内では注意力が必要だが、一度オークジェリーの居場所を確認しさえすれば、動きが遅いので、それがはき出す酸にさえ気をつけていれば、倒すのはさほど難しくないとの事である。

Fire Element

●ファイヤーエレメント

迷宮内の入口付近で、燃えさかっている炎を見つけたら、まずファイヤーエレメントと考えて良いだろう。これに関しては、昔から様々な説が飛びかっているのだが、私はここでザナドゥ迷宮内のものについては断言できる。これは、ガルシスの邪心に捉えられた魂が苦悩している姿なのだ。

調べたところ、ファイヤーエレメントが消えた跡には、必ず人間の死体が転がっているのだ。それはほとんど、名の通った人物で（例えば、王に仕える剣士のリーダーや、魔術師ギルドの長など）、ガルシスに殺された者ばかりである。これはガルシスが、強い敵が輪廻転生（リインカーネーション）して再び立ち向かって来るのを恐れたためで、将来驚異になり得ると判断した者たちは、その魔力により個別に死に至らしめられ、天界に魂が届かぬように見えない牢を魂のまわりにつくってしまったのだ。そのため魔力に捉えられた魂は天に召される事なく、地上の自分の亡骸の上で悲しみの炎としてじっとしているのだ。

迷宮内に旅立つ冒険者へ願う。情あるならばファイヤーエレメントを全滅させてから奥に進んでほしい。彼らがこのまま生と死の間をさまよい続ければ、この先勇士と呼ばれる者の出現が減少してしまう。それに、名をはせた名士たちが死をまっとう出来ぬのは、心痛む事ではないか……。

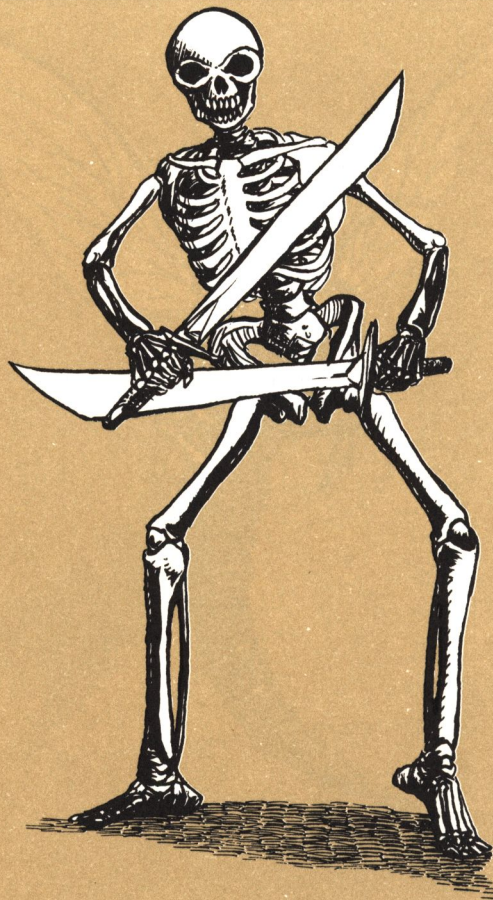
Level 1

Skeleton
●スケルトン

なんという非道なのだろうか。ガルシスはまさに悪しき者どもの源であるのが、この仕業をみてもわかるであろう。

先に説明したアレスに宿った魂が入っていた肉体が、この〝死世界〟(悪世界とは別である)の亡者と化している。死者は魂を抜かれアレスとなり、肉体は、白骨化してしまえばスケルトンに、まだ肉があればゾンビになるのだ。さして難しい魔法ではないが、人の命に対する冒瀆であるとされる魔法なので、現在まで死者を呼び起こす魔法はタブーとされてきた。だが人間界のタブーなど知らぬ顔でガルシスが使い、それより後、魔王の前に身をささげ、人を裏切った魔術師どもにより、かなりの数の死体がスケルトンになったといわれている。

迷宮内では、魔力で作られたシールド内でしか動きまわれず、そのシールドを出ると、元の死体に戻ってしまうので、スケルトンが現われる所に近寄らなければ、襲われる事はない。

スケルトンは、物を見るために、古(いにしえ)より伝わる魔法の宝である眼鏡を有しているといわれるので、戦いに勝った勇士は、その亡骸を調べてみると良いだろう。

Goblin
●ゴブリン

これは説明するまでもないだろう。森や山などに住む邪鬼、小鬼の連中である。太陽を嫌うため洞窟や、うっそうとした森の中に村をつくって生活し、発達した視力を持つ赤い目が特徴である。

多少の知力を持ち、もともと善悪の区別のつかない次元で悪さをしているため、ガルシスの魔力をうけて悪事を働くようになったのではないようだ。ゴブリン族にはもともと、個人所有の観念はあまりなく、部族所有のために金を集める習性があるため、しばしば人間の所有物から金貨などを盗むので悪い生き物だと思われがちだが、実際はそれほど狂暴な生き物ではないはずである。

しかし迷宮内のゴブリンになると、話は違う。周囲に狂暴な生き物が多いせいか、動くものと見れば、近づいてきて攻撃するか、またはすぐさま仲間を呼びに遠ざかるかのどちらかだ。このため、戦士たちがザナドゥ内でゴブリンに出会う場合、集団でいる事が多い。暗闇にぼうっとうかびあがる無数の赤い目が、キーッキーッというかん高い声とともに近づいてくるようすは、きたえられた戦士でも背中が寒くなるという。

Level 2

Assassin Bug
●アサシンバグ

ザナドゥ迷宮内の研究が始められた当時、最初に研究対象となったのが、このアサシンバグである。それというのも、このモンスターに襲われて逃げ帰った者の体から、幼虫が発見されたのだ。

その報告によれば、被害者の体内には十数個の卵や幼虫が発見され、最初に孵化した幼虫の卵があったあたりの内臓はボロボロだったそうだ。何が変異してアサシンバグと化したのかはいまだ確認されていないが、ガルシスの魔力が別の世界（我々が悪世界と呼ぶ世界の事である）からモンスターを呼び出したときに、まぎれ込んだものと思われる。魔法に関係する能力はまったく持っていないが、その羽には、人の体の傷をいやす油膜が張っているという事も耳にはするが、事実として認められたものではないので、効果のほどは疑わしい。

洞窟内の暗闇では、どのようにものを識別しているのかというと、異様に発達した視力が、暗闇でのものの存在の確認に役立っている。オスはその視力で獲物を捉え、嗅覚で目標が卵の産卵に適切な生き物かどうかを識別すると、真っ直ぐに獲物に飛びかかって麻痺させ、メスに卵を産みつけさせるのがパターン化した攻撃らしい。それ故、きちんとした鎧を着て、油断せずに羽音が近づいたら物陰にひそめば、それほど恐ろしいモンスターではない。

Cave Fisher
●ケーブフィッシャー

驚くなかれ、このケーブフィッシャーというモンスター、本来の姿はザナドゥ内に居たノミであったのだ。

『……邪神の臭いのする風が漂った。生きる者は苦しみ悶え、その姿を悪の光で照らされた姿と化し、聖なる命を歪められ、その体は奇なる姿へと変わって行った。全て龍魔ガルシスの力によるところなのであろう。……』

これは、迷宮の内にあるザビアスの塔内で発見され、持ち帰られた日記からの抜粋である。これによりわかるように、洞窟内のほとんどの化け物は、神より与えられた本来の姿があるはずなのだ。

それをもとに、持ち帰られたケーブフィッシャーの死体を、十数名の魔術師を使って魔法を解いたところ、その姿はノミであったのだ。

ガルシスは生きる物をも弄ぶ恐るべき魔力を備えて、ますます強力になりつつあると、魔術師たちは断言した。

このケーブフィッシャーから身を守るのはなかなか難しいようである。それというのも、足の力の発達したケーブフィッシャーは十数メートルを一気に跳び、襲いかかって来るためである。

しかし、嗅覚の鋭い人ならば、それの発する独特の（くさったレモンの）臭いにより、存在を知る事ができる。

Executioner's Hood

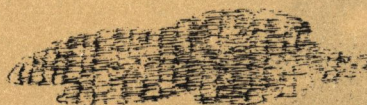
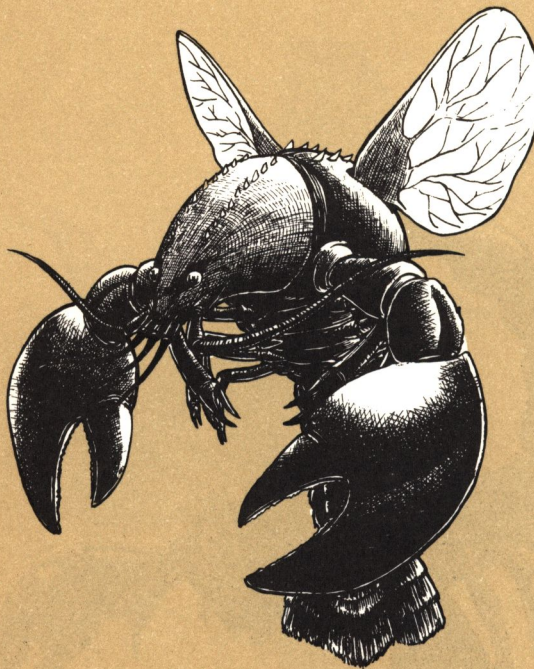
●エクゼキューショナーズフッド

あまり説明は避けたい生物なのだがそうもゆくまい。
エクゼキューショナーズフッドは、悪世界に住むフッドルーナという妖精の魂が、ガルシスの仕える死せる神のうちの一人、ディヌスの息吹きにより死者が流した血に吹き込まれ、闇の中をうろつきまわる、恐怖の生命体として再構成された生物である。
アメーバ状の体のまわりには、体から発する毒素がとりまき、それを吸い込んだ生命体は一瞬にして肺をやられてしまうという。あわれな犠牲者は血液を根こそぎ奪われ、その血液が彼らの成長源となるのだ。
ある程度成長したエクゼキューショナーズフッドは、フッドルーナとして生きていた頃の魔法を思い出し、Needle等の魔法を使うようになるので危険である。
乾いた場所を好むようで、洞窟の第二層を主に根城としているようだ。
このモンスターを倒すには、息を止めて剣を振るうしか、今のところ方法はないようだ。もっとも、魔法が使用できればあまり問題はないが……。ただし、Needleを使うため、この魔法を避ける方法は熟知している。

Level 2

Gar Bug

●ガーバグ

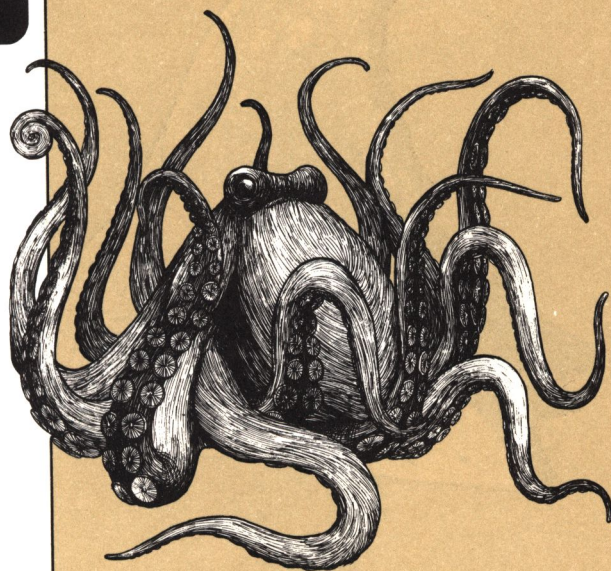
ザナドゥ迷宮より、はるか南方に広がるガル湾に多く見られる、同名の大型のザリガニの変種であるようだ。
どうやら、生きたままザナドゥ迷宮内に持ちこまれたガーバグが、ガルシスの魔力への余波を受けて狂暴化したものと思われる。ある説では、ザナドゥ迷宮からガル湾まで秘密の洞窟が続いていると言われているが、これは信憑性が薄い。
ガル湾近くの漁師は、ナイフ一本でガーバグを倒すというので調査したところ、しっぽの方から近づき、下から三番目の外殻のすきまに剣をさし込むと、運動神経が麻痺して動けなくなるのだそうだ。
ハサミは、確かに強力な武器ではあるが、はさんで切るというよりは、獲物を叩く用途に使われるようだ。もともと貝を叩き割って、中身を食べて生活するために、おとなしい性格のはずなのだが、やはり龍魔ガルシスの魔力は絶大なのだろう。ザナドゥ迷宮内では哺乳類を襲い、いっそう狂暴性を増している。

Level 2

Kraken

●クラーケン

前述のガーバグの生息地であるガル湾の西方にあるラプチャック海が主な生息地であると言われている。あたり前だが、本来水中でなければ生活できないものなのだが、ガルシスの配下にいる魔術師の手によってモンスターへと変異させられたらしい。直接、ガルシスが手を出して魔法をかけたわけではないので、それほど狂暴なモンスターではないが、危険である事に変わりはない。

地元の漁師たちはこのクラーケンを、神の使いとして非常に恐れているが、実際は地元民ではない遠洋漁業の漁師たちが時おりクラーケンをつりあげて食用にしたり、干してそれを粉にして薬にして飲んだりしている。これからわかるように、クラーケンの体は様々な使い途があるので、ザナドゥ迷宮内で戦い、勝ったとしても、その体をそのまま放っておかずに（放っておけばいずれ、他のモンスターの食料となってしまうだけであろう）、できるだけ切り取って持ってゆくと良いだろう。体細胞が毒化されていないのは、理在までに戻って来た戦士たちの話によって確認されているので、口に入れても特に害は無い。

このモンスターと戦いになる場合、注意点がある。それは、ノロノロとした普段の行動からは想像のつかない瞬発力があるという事だ。特に脚力が優れており、それを使って飛び上がるものもいるという。これに驚いて我を失い、餌食となった冒険者はかなり多いようだ。注意が必要である。

Scorpion Giant

●スコーピオンジャイアント

私の集めた文献の中に、スコーピオンジャイアントの発生を見たという記述があるので引用しよう。これはザナドゥ迷宮がガルシスの手の中に入って間もない頃、初期の戦士が残したものである。

『……私の前に現われしもの、黒き闇なり。近き所に赤茶けし蠍が尾をあげ手を怒りにふるわし闇に向かいしも、微かたりとも動かず。

と、闇より火花光りて蠍を襲う。蠍、見る間に巨きくなり、その形、異形のものになりき。悪しき音、臭い放ちて……』

『闇』というのは当時ガルシスの魔法により現れる実体のない影の事を先人たちが名づけてこう呼んでいたのだ。これからもわかるが、以前はガルシス自身が魔法を使いこの国の民を苦しめていたのである。このところガルシスはザナドゥ迷宮の奥深くに身を潜めているらしく、街に出て人を襲うのは闇の側のモンスターどもだけとなっている。

スコーピオンジャイアントは、かなり動きが早く、魔法の毒のついたしっぽの針が主な武器である。体長は２メートルほどであり、歩く時に奇妙なカラカラという音を発するので、不意打ちされる恐れはまずない。

戦いとなった際には、尾の針にだけは刺されてはならない。刺されると体がしばらく麻痺する。それはしばらくすると治るのだが、後になって体がだるくなり、高熱を出し、運が悪ければ体の一部が腐り落ちてしまう。解毒するには、迷宮内にあるアルファブナ草を煮て飲めば良いが、効くかどうかは五分五分なので、毒針に刺されぬようにした方が賢明である。

Sir Gawaine

●サーグウェン

名の由来は、異世界の者がつけたといわれるので定かではないが、どうやら他次元界の伝説にもとづいているらしい。が、迷宮内から生還した戦士からサーグウェンの剣をゆずり受けたので、それをもとに彼らの過去を水晶で覗いたところ、どうやらこの者たちは、仲間を裏切りガルシスの配下になった悪党ゴルダンの複製らしい。ガルシス自ら魔法を使ってゴルダンの体をいくつも複製して、ザナドゥ迷宮内に放ったのだ。

彼らは時おり、地上に出てきては村を襲ったり山に火をつけたりと、好き放題をやっている。

暗闇の中では鎧の中が赤く光り、すきまからもれた赤い光を人魂と見間違える人も結構多かったので、サーグウェンは人間の魂が封じ込められたアレスの親玉だと思われていた時期もあった。

確かに姿・形など似ているが、行動パターンがまったく違うので、別種のモンスターである事は明らかである。

Level 2

Raven

●レーヴン

小型の爬虫類であるが、前肢が退化してしまい、現在は体の中に骨の痕跡を残すのみである。恐竜の生き残りであるので、温帯を好むが、ザナドゥ迷宮内は温度が一定なので、どこからか紛れ込んできて定住してしまったらしい。

驚くほどの跳躍力をみせる後ろ足はとても生き物のジャンプ力とは思えないくらいの高さまで、跳びあがる事ができる。

完全なる肉食獣で、鋭い歯が主な武器である。

遠くからウミネコのような鳴き声とともに跳びはねてきて獲物にくらいつくと、そのままその場で上下に飛びはねて、息の根を止めてから食事を始める。獲物はグループ内で分けあうので、群れの中での争いはあまりない。オスは比較的攻撃性が強く、メスはおとなしいようだ。

レーヴンの弱みは、いつも跳びはねているために、あまり固定した視界を持てずにいる点にある。そのため、状況の判断が非常に曖昧で、獲物が目の前にいてもじっとしていればそれが生き物かどうか判断できないのだ。

Level 3

Beholder

●ビホルダー

これは、後述のアスコモイドと同様に、悪世界よりガルシスの魔力によって呼び出されたモンスターである。

進化の系統としては、アスコモイドより下に位置し、アスコモイドの祖先にあたるとされている。

かなり以前から実体化しているビホルダーも多いらしく、歴史書の中には、一つ目の巨人と共にガル湾に現われて、漁師たちに恐れられていた、という一説もみられる。かなり創作の部分もあるようだが物語の中に、邪神ビドールにより百目の巨人が、サイクロプス（一つ目の巨人）と99匹のビホルダーに分けられたという部分がある。

これにはまったく確証がないが、他にこれといってビホルダーについて書かれたものがないので、現在ではこれをビホルダーの誕生としている歴史学者が多いようだ。

ザナドゥ迷宮内でのビホルダーは、ガルシスの力を借りて魔法を使って来るが、ガルシスの魔力の届く範囲外に（以前はともかくとして、今はこの国のどこへ行っても範囲外などないのだが）現われたビホルダーは空から地上を見るだけで、ろくな力をもっていなかったようだ。しかし、だからといって弓矢でビホルダーを射ったりすれば、ビホルダーはすぐに破裂し、ゴムのような外側の殻の中に入っている毒素がばらまかれて、その辺一帯の穀物がだめになってしまうのだ。

Gloomwing

●グルームウィング

グルームウィングは毒蛾の一種であり、非常に珍しい地下に住みつく類のものである。

大きさは人間の半分ほどもあり、その大きく厚ぼったい羽には、毒の粉を吹き出す散粉腺があり、危険が迫ったり興奮した時には、羽から視界がなくなるほど大量の毒を散布する。その粉は皮膚に触れれば肌がただれ、吸い込めば肺が焼かれる大変な猛毒である。

しかし、彼らにしてみれば毒をうまく使い、体の中で食べた肉などを毒の作用で溶かして吸収して栄養源にしている。もちろん血液等にも毒が含まれているが、彼らには何の害もないようである。

この毒蛾には奇妙な習性がある。それは、グルームウィングは７匹から10匹ほどの群れを作って行動し、群れの中の一員が死ぬと、その死骸に卵を産みつけるのだ。その卵がかえると、それがまた新しい群れとして行動するのである。

群れの中にいるグルームウィングの数が少なくなると、他の群れを捜し合流して、いつも群れの中の数を一定にしているようだ。

彼らの羽は非常に燃え易いので、毒の粉に悩まされたら、火に関係する魔法を使うなどすれば、楽に追い払える事だろう。

Grimlock

●グリムロック

人間型の生き物であり、クウォータリングの亜種に属する。灰色の肌を持ち、退化して小さいが瞳のない青い目を持っている。

独特の言語や宗教を持っており、文化的にはかなりの発達を見せているが、生活はかなり原始的で、自然の洞窟や森の中の大樹の下などに群れを成して住んでいる。

体の大きさを別にすれば、原始人類とほぼ変わらない生活を営んでいるのだ。しかし、弱いながらも彼らは、宗教的な力を借り、我々の使うのとは別系統の魔法を使用する。それは、我々の使う Needle に相当する魔法であり、数人いて始めて使用できる魔法らしい。

そのためか、彼らはいつもグループで行動する。リーダー格のグリムロックはいつも宗教的な装飾品を持っており、生きる物を捕らえる為に終始目を光らせて動き回っている。

目を光らせていると言ったが、これは妥当な表現ではない。なぜなら、暗闇の中で生活する彼らは、感覚の大半を耳や鼻に頼っており、大きさとか大体の形しか識別できない程に、目が退化しているのである。

ザナドゥ迷宮内では、さほど強いモンスターではないので、油断さえしなければやられることはないであろう。

Level 3

Lamprey Land

●ランプレイランド

地の底を、生き血を求めて動き回る蛇が、ランプレイランドである。体こそそれほど大きくないが、鋭い牙のはえた赤い口が見るからに不気味である。

他の蛇類と同じく、あまり目はよくないらしく、温度差で獲物を見分けるらしい。嗅覚がかなり発達していて、周囲と温度差のない腐りかけた死体でも血の臭いがわかるのか、死肉を食らいにやってくる。

牙は血を吸うためのものと、体を麻痺させる毒を送り込むものに分かれている。

一般には知られていないが、ランプレイランドはバンパイアに操られることもあり、その忠実な下僕として働き、バンパイアの動けない昼間の間、彼の睡眠を守るために棺の周りをうろついている。もっとも、ランプレイランドも太陽の光は嫌いなので頼りになる墓守りとはいいがたいが……。

戦いになった場合、もしランタンなど火のついたものを持っているならそれを彼らの前にかざすことだ。温度差で獲物の位置を見分けている彼らは、より明るいランタンを獲物として見るか、悪くてもこちらの位置を見誤らせる事ができるにちがいない。そうなれば、しとめるのはたやすいはずである。

Level 3

Slug Giant

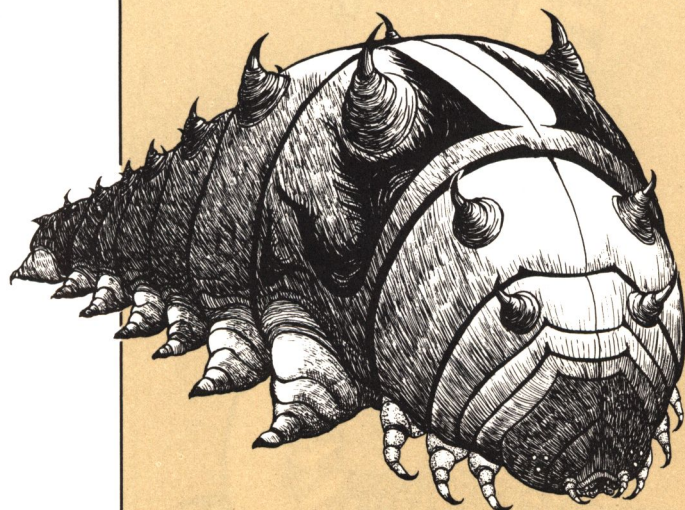
●スラッグジャイアント

これもガルシスの魔力を受けて巨大化、狂暴化したモンスターである。もとは外見からもわかるようにナメクジであったのだが、たかがナメクジが大きくなったとあなどってはならない。たいていのものを溶かす魔法がかった酸性の唾液や刀剣類の刃も通らない程、弾力性、固さのある皮膚を持つようになったのだ。

雑食性といえば聞こえは良いが、実際のところ手ごろなものは何でも飲み込み、消化できるものを消化しているにすぎない。

長く突き出た触覚の先についている赤い目玉は、魔法を発する事があるという者もいるが、現在のところそのような情報はない。

肌の表面は常に水分を保っており、その水がある程度魔法を防ぐのに役立っているようである。しかしそれでも、防禦力はたいした事はなく、かなりあっさりと倒せるので、恐れるには及ばない。

スラッグジャイアントの体内には、餌食となった生き物の持ちものが消化されずに残っている事が多い。しかし、戦いに勝っても安易にその体を切り裂いたりすると、体液の酸に触れて思わぬケガをするので注意すること。

Thunderherper

●サンダーハーパー

地の力を自由にできる魔力を持つというが、正体がはっきりとつかめていないので、何とも言えない。以前は「実は地の精だ」とか「ガルシスの魔力を受けたイモ虫だ」というような、根も葉もない噂がさんざん飛びかったが、現在では、どうやらマンタリの幼虫であるという事で落ちついている。

しかし、それとても確証がつかめぬまま、もう50年以上も論争が続いているのだ。

小さなものは人間の半分くらいのものがいるが、成長してゆくと巨人の背丈よりも大きなものにさえ、なるものもいるようだ。主に地面に生えている草や木を、這いずり回りながら食べていて、害意はないらしいのだが、時おり、歩いている人間までも、口にしてしまうという。

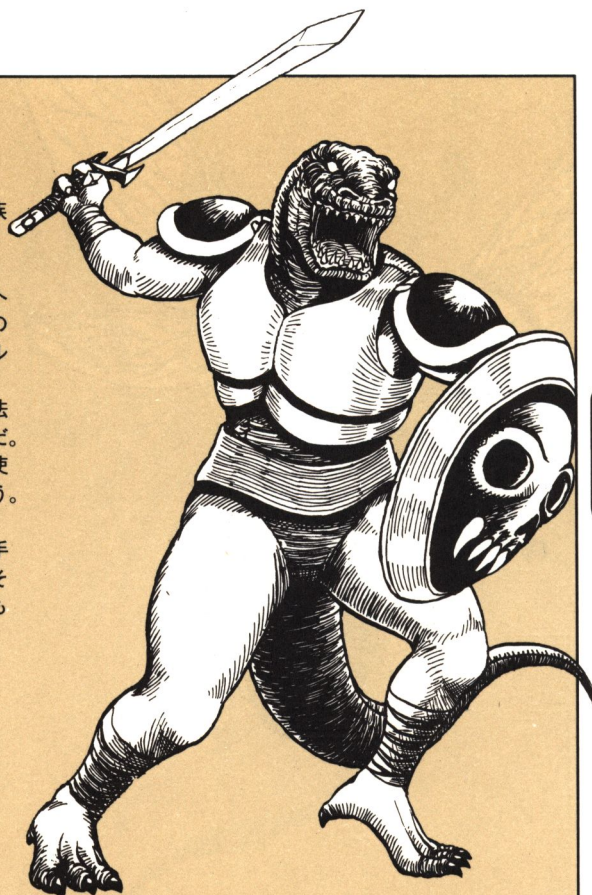
これは、目があまり良くなく、食欲を満たす事のみを目的として行動しているためにおこる事故であり、サンダーハーパーはそれと気づかずに飲み込んでしまったという事らしい。

サンダーハーパーの肉は柔らかく、うまいようであるが、未知の病気になり、体が燃えてしまうと言われているので、食べない方が良いだろう。

Lizard Man

●リザードマン

以前から、知能があり、好戦的な事で知られるこの種族は、主に南方諸島に生活している。しかし、彼らもまた、一部の者がガルシスの魔力によって引き寄せられたのだ。特にガルシスのために戦っているのではなく、自分の家へ帰るためにさまよい歩き、動く者にはその好戦的な本能のために戦いを挑むだけである。まあ、それが結果的にガルシスを守る事になっているのだが……。

戦いの時は、年齢が高く、経験を積んだ戦士たちは魔法を使い、離れた所からも攻撃してくるので、注意が必要だ。しかし、好戦的な本能や一族の価値判断のため、魔法を使えば楽々勝てる相手であっても、最後は剣を振るって戦う。強い相手を倒すほど、一族内での地位が上になるらしい。しかし、戦いの手段はまったく問われず、いくら非道な手段であっても、相手を殺したという結果が大切であり、それだけ評価が上がるという、道徳観念のまったくないのも特徴である。

Level 3

Uinal

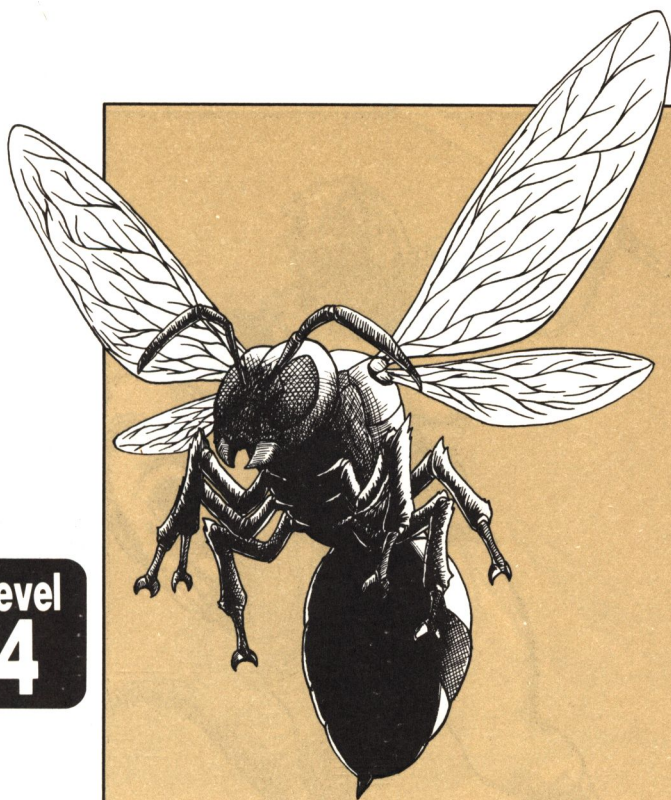
●ユイナル

いたずら好きの妖精が、自分の体から魂だけ抜け出して遊びまわっている姿が、人間にはローブを着た幽霊が飛びまわるように見えるらしい。

悪意はないが、人々に幻を見せ、うろたえている姿を見て喜ぶ、なんとも始末に負えない連中である。

独特の高い声で、けたたましく喋りながら飛びまわり、けっして害があるわけではないのだが、人の精神状態を不安定にさせる。

ザナドゥ迷宮内のものは特に、人間を見ると近寄り、何か伝えたいのだろう、やかましくわめきたてるが、我々の耳にはうるさいだけである。これは推測であるが、おそらくガルシスの魔力によって魂が地上に戻れず、元の体に戻れなくなったので、なんとか助けを求めようとしているのであろう。

実害のないモンスターの御多分にもれず、ユイナルもイライラするからといって殺してしまうと、悪の道に向いた行動をしたという事で、善の神の加護が薄れてしまうので決して剣を抜いてはいけない。

Hornet

●ホーネット

一言でいえば巨大化した肉食の蜂である。本来は明るい場所にしか住まないのであるが、なぜザナドゥ迷宮内に紛れ込んだのかはっきりしない。ガルシス襲来の以前には洞窟内には存在しなかったのは確かである。そこで、ガルシスの魔力で引き寄せられたものかと調べてみたが、どうやらその形跡はないようだ。多分、洞窟がガルシスに引き渡される混乱に乗じて、誰かがその卵か幼虫を運び込んだものが定住してしまったらしい。しかし、誰が、何のために持ち込んだのか、はっきりした事が言えないのは残念だ。

嵐の時に風がうなる音のような、大きな音をたてて突然現われ、かなりの高度から急降下して尾にある大きな針を獲物に突き立てる。獲物が軽いものであれば、そのまま自分たちの巣に持ち帰り、幼虫の餌にするが、人間くらいの大きさになると、その場で体を噛みちぎって何匹かで分けて持ち帰るか、そのままそこで食べてしまう。体長がほとんど人間のそれと同じであるため、襲ってくるときの威圧感は相当なものであるようで、迫ってくる姿を見ただけで発狂する者も少なくないようだ。

彼らは行動範囲が一定していて、自分たちの巣から、ある距離まで獲物が近づかなければ、襲いかかることはまずない。しかし、彼らの巣は巧妙に隠されている場合がほとんどなので、うまくその習性を利用するにはもっと多くの調査が必要である。

Itzamuna

●イザムナ

聖なる洞窟の泉の中に美しい姿をゆらめかせていたイザムナであるが、現在は昔の姿など想像だにできない悪しき魔物となってしまった。

悪魔の影響を受けたイザムナは、まず肉をくらう事をおぼえ（以前は、水中のプランクトン等を食料としていたのであるが……）すぐに自分の食欲を満たすために移動能力を身につけた。全てガルシスの悪の波動によるところである。

現在、陸上で生活するようになったイザムナは、念動波を物質化する魔法を身に付け、更に恐ろしいモンスターとして変化し続けている。

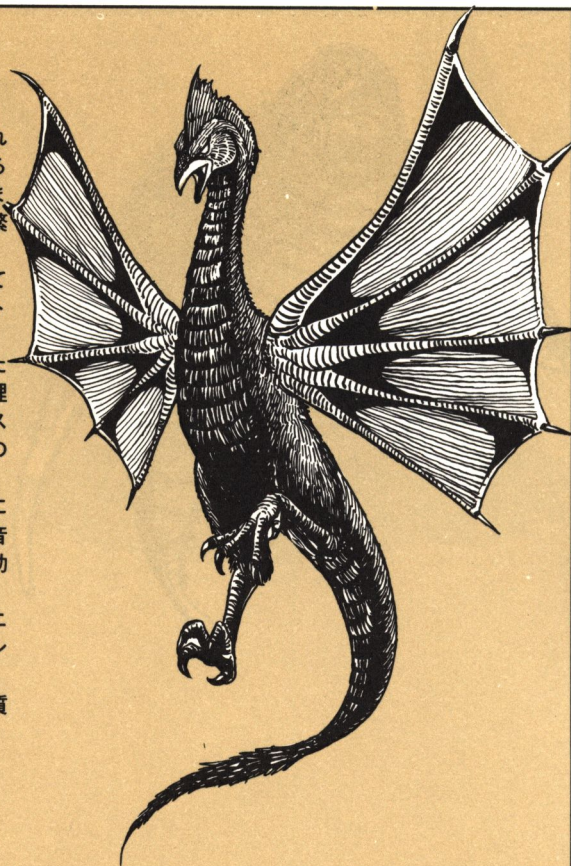
迷宮内では、オークジェリーと見間違われることもあり、あなどって近づくと、突然触手に絡みつかれるという失敗があるそうだ。

その触手には弱いながらも毒があり、長い間絡まれていると、体力が失われてしまう。

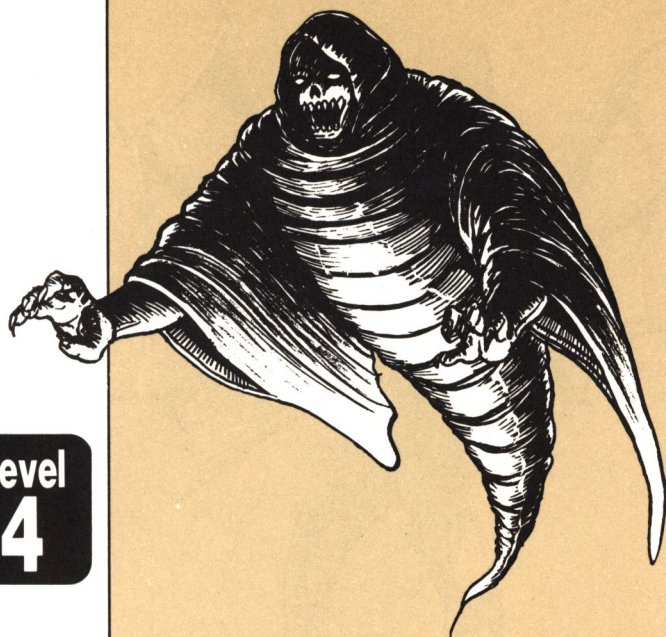
しかし、素早く動かせるのは触手だけで、移動する速度はどんなにはやくとも人間の歩く速さほどなので、注意さえ怠らなければたいした危険のある敵ではない。だが、水辺や水中での戦いでは注意が必要である。

Cokatrice

●コカトライス

　コカトライスは普段、熱帯地方のジャングル等でみられる古代の鳥の一種であるが、美しく雄々しい姿をしているために鑑賞用に聖地であった時期にザナドゥ内へ運び込まれてからアキレスの塔の近くにある光明の園に住みつき繁殖するようになった。
　当時は完全に草食であり、木の実や露草等を食料としていたのだが、いかなる魔法を使ったのかガルシスはコカトライスを肉食に変えてしまった。
　さらに、知能程度がかなり高く、人間との共存のしかたを会得し（つまり人間を襲えば報復がくるのをしっかり理解していた）ある程度の魔法を使用していたコカトライスであったが、邪悪なる波動によって、我々にとって恐怖の対象でしかない肉食獣におとしめられてしまった。
　彼らの羽は空を飛ぶ事よりも、おもに魔法をかける事に使われる。魔法をかけるときには綺麗な赤い羽から笛の音のような音が聞こえ、それだけでも人を眠りに陥らせる効果があるようだ。
　狼の遠吠えのような鳴き声を発し、仲間同士でコミュニケーションがとれるようで、戦闘の時のコンビネーションはかなり良い。
　最後にコカトライスの脳には、不老長寿の薬になる物質が含まれているといわれている。

Monodrone

●モノドロン

　我々が知らない過去の世界から紛れ込んできたモンスターが、モノドロンである。
　かなりの知力があると言われるが、知力というより知識として持っているだけで、それを理解して使うほどの頭はないようだ。人間の言語だけでなく、コブリン語や、果ては精神波で話をするものの言葉をも解するようである。
　我々の世界においては、魔法を使ってある一定の地域を見張っているようだが、実際に何のために誰のためにその地域を見張っているのかはまったくもって謎に包まれている。
　彼らが見張っている地域に、何か動く物が近寄ると、ものすごい勢いで迫って来ては、目玉の中心から精神波を発して襲いかかり、相手が逃げるか死ぬかするまで攻撃を続ける。
　手先は針金のような外見のわりには器用らしく、武器を持って戦うところが目撃された例もある。

Lilith

●リリティ

一般に、ゴーストと呼ばれる種類に属するのが、このリリティである。彼らは一定した形を持たない精神的な存在なのだ。

暗闇の中では淡い光を放ち、明るい場所では影法師として黒い煙のように見えるが実体はない。

リリティに殺された者は、魂を捕われ、再び人間として生まれ変わる事ができなくなる。なぜなら、彼らは捕えた魂を闇の世界へと持ってゆき、邪神にささげてしまうためである。このような哀れな運命を辿った魂は、再びこの世に生を受けるにしても醜いモンスターの姿になるという。

彼らを倒すのは、はっきり言って普通の武器では難しいであろう。できない事はないが、かなり精神力の強い者でなければ、武器が彼らの体をすり抜けてしまうので、傷ひとつつける事ができないのだ。それゆえ、戦闘時には時を止めてしまうか、魔法の剣によって斬りつけるかのどちらかでなければならない。

Yochol

●ヨチョール

赤くただれた皮膚を持ち、太古からの種族的知識を遺伝的に受け継いでいる。そのため、ほとんどあらゆる生き物の弱点を知り抜いており、それに見合った魔法を使ったり、状況によっては体力を消耗するテレポート能力を使う事もある。

触手は主に相手に絡みつき、締めつけるためにだけ存在し、毒や魔法の能力はまったく備わっていない。魔法は大きな瞳から発せられ、発する瞬間に瞳が捉えているものに向かってかけられるので、相手の気をそらすか、視界から隠れるかすれば、魔法により攻撃を受ける事はないであろう。

ヨチョールの食料は人間の生き血と生体エネルギーであり、触手により吸い取るので、触手に絡みつかれたら最後であると思う事だ。

血液と生体エネルギーを吸って満腹すると、赤い皮膚がいっそう赤みを増し、とても綺麗であるという。

Ustilagor

●アスティラゴア

最初は、昔、死細胞に取りついたさまよえる霊が、実世界（生の世界）への未練の強さのために執念の力だけで細胞を増殖し、それが偶然、人間の脳に似ており、（知識の殿堂と呼ばれる）アスティラゴア神殿の中で発見された事から、この名がついた。

そのようなわけで、当初は知識の神の使いとされていたが、調べてみると人騒がせな悪霊の仕業であり、悪霊を退治して、当時はそれで事は収まった。

しかし後日、悪霊の抜けたアスティラゴアは、それが埋められた地中で邪神により再び生命と、人を襲う本能を与えられ、さらに巨大化して再びその醜悪な姿を人々の前に現わした。

独自の力で生きるようになったアスティラゴアは魔法を使うようになり、ただ人間を殺す事だけを目的としている。完全なる殺人鬼であり、感情らしきもののかけらも持たないので、殺人をためらうこともない。

移動は、魔力により地上より少し上に浮かんで、念動力ですべるようにして歩く（？）ので、申し訳程度についた短い足（に見える触手なのだが）に惑わされてはならない。

原因は究明されていないが、このモンスターと戦った者は、後に発狂する者が多いという。

Level 4

Shrieker

●シュリーカー

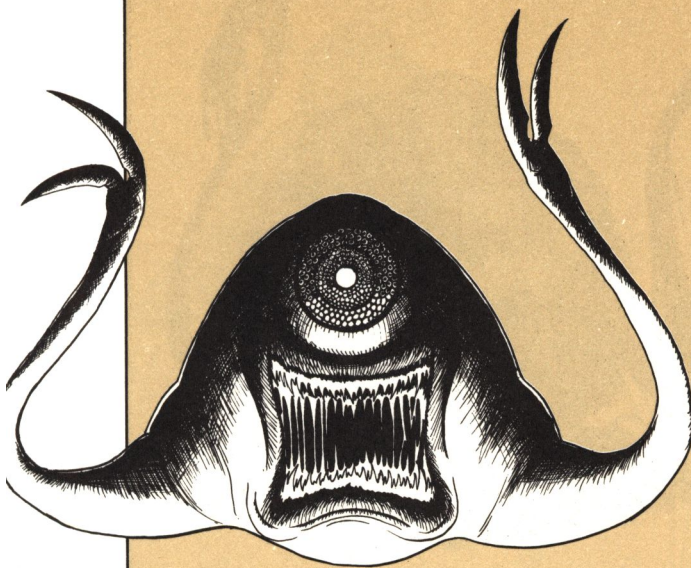
キノコの一種であるが、大きな分類でゆくと植物に近いようである。

胞子に相当するものを堅い殻の中に入れた、一種の卵のようなものを、生き物の体の中に埋め込んで増え続けている。

シュリーカーは、動きながら自分の中に有機質の食べカスを貯えてゆき、それを特殊な液で固めて殻をつくり、その中に胞子を埋め込む。それがある程度つくられるまでは、動物たちの嫌うある種の音を出す空洞状のカサをフルに使って身を守っている。しかし、卵が数多くつくられ、貯まると、今度は自らの体から香ばしい香りを漂わせ、すすんで動物たちのエサになる。

しかしこのとき、決してシュリーカーを食べてはいけない。シュリーカーの体には無数の卵が混ざっており、それを食べた動物の胃の中で殻が消化されると、酸に強い胞子が胃の中に根をはり、数日後には苦しみながら死んだ動物の体を栄養源としながら成長してゆく。

なんとも恐ろしい寄生体である。

しかし、我々は食べさえしなければ直接害があるのは、嫌な音だけなので、それとて、カサを一刀両断してしまえば済む事だ。もっとも近づくまでに音に耐えられず発狂する者もいるようだが……。

Mihstu
●ミアツー

鍾乳洞などのかなり湿度の高い洞窟に住む性質を持つミアツーは、ザナドゥ迷宮内にも数多く見かけられる。
ゼリー状の体には半透明な血液が流れ、動物を求めて洞窟内を徘徊している。
ミアツーは、熟練した魔法使いであり触手をふって獲物に魔法をかける。その魔法はかけられた者の体を腐食させる効果を持つ。
もともと魔力によって産み出された生き物であるらしく、誰が創ったのかは現在まで伝わっていないが、おそらく相当の実力者であったものと思われる。
彼らの体は実によくできており、自然発生的な魔法によりフワフワと地面すれすれの所を漂い、獲物を感覚で見つけては魔法を放って殺し、その死肉を食らっている。
触手を使う事は滅多になく、死肉を体の下に開いている口の中にかき込む時くらいである。口と呼べる器官が存在しているわけではなく、体の好きな部分に体内への通路をつくる事ができるようだ。

Level 5

Giant Strider
●ジャイアントストレイダー

ジャイアントストレイダーは、もともとストレイダーという種の鳥が、ガルシスの襲来の大混乱の際に、誰かによって中途半端な魔法をかけられ、さらにそれがガルシスの魔力の影響を受けて奇妙に歪んだ生き物となったなれの果てである。
鋭い爪と岩でも噛み砕くほど強い顎。さらに驚異的な跳躍力を武器に動く物すべてを攻撃してくる。
平静な時には青または紫色の皮膚をしているようだが、戦いの時など興奮時には、茶系統や赤に色を変えるという。
ストレイダーという鳥は草原で主に暮らし、小動物を食料として暮らしていたため、ジャイアントストレイダーもその名残があって大変に目がきく。暗闇の中では多少落ちるものの、その視力には何か魔術的なものさえ感じられる。
その視力で獲物を見つけると、すばらしい脚力を駆使して急接近し、足の爪や牙などで殺し、捕える。完全な肉食で、しかも生きているものしか食らわないというのだから恐ろしい生き物である。
しかし、ジャイアントストレイダーには持久力が余りなく、一度の戦いで体力を消耗して、しばらく無防備になるので、そこを狙えば倒すことはたやすいようだ。

Achaierai
●アチャイライ

不思議な生き物の代名詞とさえ言われていた、このアチャイライであるが、勇敢な戦士たちの情報がかなり多くなってきた最近になってやっと正体が判明した。驚くなかれ、このモンスターは鷲とトニクレア産のキヨールルという爬虫類を、魔法で合成したものなのだ。魔法の種類と、強力さからみて、ガルシスが創り出したものではない。おそらくその配下のアデプトが創ったものであろう。

強い臭気と共に現われ、相手がある程度の距離まで近寄ってくるのを待って攻撃する、というのが今までの攻撃のパターンらしい。どうやらそれは、目があまり良くないためのようである。

キヨールルは地中で生活する生き物なのであまり目が発達していない。その代わりに耳と鼻が驚異的に発達しており、自分の発している音や臭いと違うものを見つけると、闇雲に突撃するという習性をもっている。その習性を受け継いだのだろうが、それが鷲の攻撃能力とあいまって、近くにいるものを（ときにはそれが自分の仲間であっても）傷つけようとするので、ザナドゥ迷宮内でもかなりやっかいな存在であるようだ。

Level 5

Myconid
●マイコニッド

人間型をして直立歩行する菌子類である。

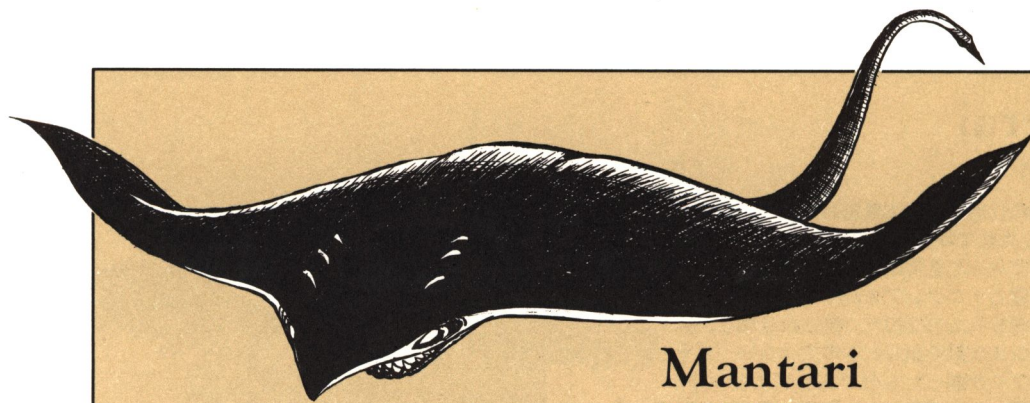
しかし、外見のそれから思うほど人間には似ておらず、むしろ体の構成はキノコに近い。

血液に値するものは特になく、体中のどこからでも栄養分を取る事ができるようだ。

柔らかい体は、まったくといっていいほど抵抗力がないが、手足の先端や頭のカサはとても堅く、どうしても戦わねばならないときは毒になる胞子を振りまきながら、手足を振りまわす事になる。

栄養分は、主に他のモンスターが倒した生き物の死骸の付近にじっとして菌肢を伸ばし、栄養を吸い取っている。

繁殖する際には、その死骸に胞子を残してゆく。しばらくして胞子が菌子を次々に増やしてゆき、３時間後には動けるアメーバ状の生物体となり、さらに２週間すると完全に成長体となる。

頭から出る胞子もこれと同じだが、大量にばらまいて風に乗せ、遠くまで飛んでゆくが、繁殖を主目的にするより、身を守るために毒素をばらまくのが目的のようだ。

Mantari

●マンタリ

翼竜のようにばたばたと大きな音をたてて、体全体を動かして空に舞い上がり、ある程度の高さまで昇ると、今度はグライダーのようにフワリと空中に浮かんで、クルクルと螺旋を描いて滑るように降下する。あまり飛行は上手ではないので、空を飛ぶのは獲物を見つける時くらいである。

動くものに敏感に反応する目は（魔的な力により物を見ているようで、動かないものはよく見えない事があるらしく、時々、滑空中に木に激突してしまったり、岩に引っかかったりする例もよくあるようだ)、かなりの高さからもそれを捉え、音もなく降下しては、槍状のしっぽで獲物の背中から突き刺し、口にそのまま放り込む。

普段は小動物しか狙わないのだが、ザナドゥ迷宮内のマンタリに限っては、かなりの攻撃性を見せ、魔法に対しても強いようで、自分より体の大きな獲物であっても戦いを挑む姿がしばしば目撃されている。

最後に、マンタリの肉は固いが、保存食として食べられるので、覚えておくと便利である。

Snow Man

●スノーマン

ライデンなどの原巨人類の亜種である。かなり高い山の頂上付近や極点付近の極低温の地方に住む。

体全体が固い毛に覆われ、極寒の厳しい気候にも耐え得るように、うまく二層になっている。

知能程度は低く、道具さえ使わないが、本能的に習得する魔法がある。それは吹雪を操る魔法である。極寒の生命にかかわる低温の中で生活する彼らは、生きてゆくために吹雪を防ぐ術を持たねばならない。そして、運良く魔法という道具を持つに至り、それが幸いして他の比較的温暖な地域でも、洞窟の中など外の気温より低い限られた空間ならば生活できるようになった。

現在、ザナドゥの周囲で洞窟の中などに見られるスノーマンは、氷河期にここまで移動してきて定住したものであろう。

戦闘では、火の魔法を知っていればさして手強い敵ではないが、素手で戦うのは、彼らの使う魔法やとてつもない腕力に悩まされるのが明らかなので、あまり得策とは言えない。

Mud Man

●マッドマン

マッドマンについては、賢者アルシマが数多くを書き残しているので、かなりの事がわかっている。

最初に、発生過程から言えば、マッドマンは、沼地で死んだ人間や動物等の霊が渾然一体化し、泥の固まりにとりつき、一個の生命体のように動きまわるようになったものである。

性質としては湿った所を好むが、乾いた地面や、時には岩までをも、泥と化してしまう魔法を有し、自分の住みやすい環境をつくりあげる事ができる。

とりついている霊の数や種類によって行動パターンは様々であるが、比較的おとなしいものが多いようだ。

近づく者は見境なく攻撃し、泥でできた手の中に隠された岩石質の爪で、相手の息の根がとまるまで切り裂き続ける。

だが、特に人間を食料とするわけではないので、逃げれば執念深く追いかけて来ることはない。

Storoper

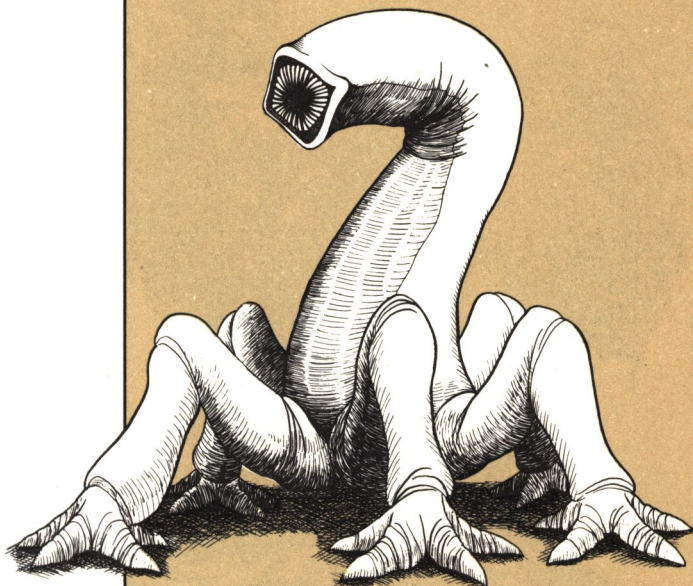
●ストローパー

神聖なる地域（たとえば神殿など）へ通じる道などをふさぐようにして立っている、古代人がつくったと思われる聖域の番人である。

多分に魔力を備えており、ストローパー自身が動きまわって人間を襲う事はないが、固い外皮に包まれた大きな体の中のてっぺんで、しっかりと見開かれた目により、近づいて来るものを認めると、今まで岩のようにじっとしていたストローパーは、魔法の備わった六本の触手を伸ばして寄って来る者を殺そうとする。触手には人間の体を麻痺させる魔法が備わっており、それに触れた人間はその瞬間から岩のように凍りついてしまう。

動けなくなった人間は、力のある触手に巻きつかれ、そのままストローパーの口の中へと放り込まれる。

この性質を逆手にとり、彼らの触手のとどかない範囲を歩いていれば、けっして襲われる事はない。また（かなりの魔法は防がれてしまうのだが）遠くから魔法で根気よく倒せば、こちらはまったく無傷で済む。

ストローパーが存在するさらに奥にあるはずの聖域には、神々の力を封じ込めた品物が必ずあるというが、いまだ確認した者はいない。

Lamprey

●ランプレイ

今は数少ないが、昔は沼地によく見かけられたモンスターである。口のある胴体の下には七本の足があり、それを使って地上でも水中でも動くことができる。だがめったに動いている姿は見られず、ほとんどじっとしている。

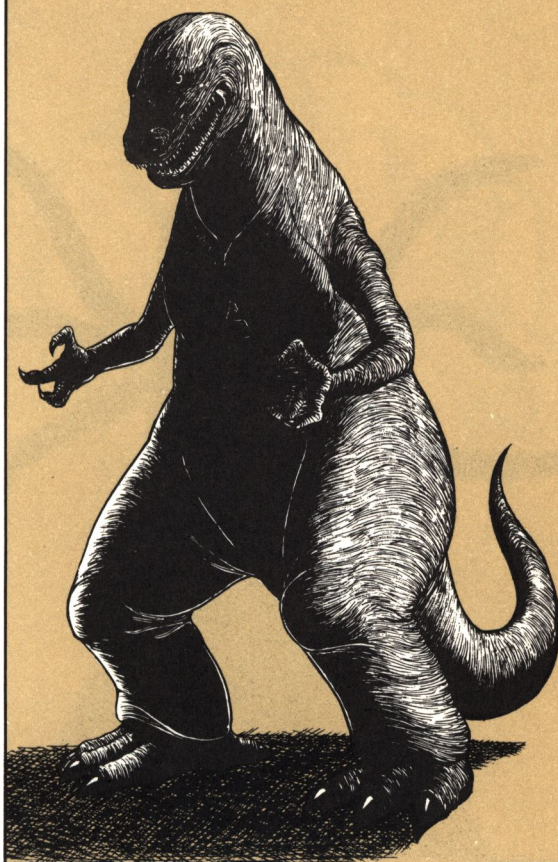
肉食獣ではあるが、捕食の仕方は完全に食肉植物のそれである。これは目に相当する器官を持たないためで、近寄ってきた獲物を温度と空気の圧力で微妙に感じとり、正確無比に捕えるためなのである。

捕えられた生き物はヤスリ状の歯がびっしりと並んだ口の中でボロボロにされ、骨まで残さずに消化される。

接近さえしなければおとなしい生き物なので、ほとんど害はないのだが、まったく動かないので目の前にいるのを見逃してしまいがちになる。一種の擬態のようなものと考えてもらえれば理解しやすいかもしれない。かかったら必ず命を落とす最高級のやり方である。

魔法を使ったり毒を持っている様子はまったくないが、ゴム状の皮膚はよほど刃が鋭いか、突き刺すかしなければダメージを与えることもままならない。

再三言うが、水気のある場所に行ったならばまずあたりを注意深く見回すことだ。ただそれだけで命を落とさずにすむのだから。

Level 6

Ceratosaurus

●サラトサウルス

溶岩の中から火の精によって生み出されたのがサラトサウルスの原型であった。それが長い年月を重ねるうちに、一つの種として確立し、独自に生きるようになったらしい。

暗闇の中では皮膚がほのかに赤く光って見え、一時はファイヤーエレメントが動いているものだと間違われ、大変な騒ぎになったこともあった。

本能的に魔法を操る事ができるらしく、自分の手足のように火の魔法を使って攻撃してくる。

サラトサウルスが10匹ほど一緒に歩きまわると、通りすぎた後には焼け焦げた物しか残らないと言われるほどに、このモンスターが発する熱は強烈であり、時には、近寄っただけで熱にあてられて皮膚がただれることさえある。

火山活動が活発な、ザナドゥの東の地方ではよくみかけられるようで、その地方の人の話を聞くと、どうやらこのモンスターは、自分の使う火の魔法で溶かした岩石を食べて生きているようだ。

同じ火山帯に住んでいるが、後に出てくるファイヤードレークとは非常に仲が悪く、両者が出会うと必ず戦いが起こり、その周囲では炎の狂宴が見られるという。

Blood Worm Giant

●ブラッドウァームジャイアント

ブラッドウァームジャイアントは、吸血虫であるブラッドウァームというある種の昆虫の幼虫に、外見がそっくりなためにこの名がついたが、実際は、血液を求めるより肉を食らう獰猛な肉食爬虫類である。

じめじめした所を好み、ザナドゥ迷宮が聖地として栄華を誇っていた時期には、洞窟の下の、さらに奥深い地下をすみかにしていたようである。そのために、めったに人間の目に触れることがなく、幻のモンスターであった。

しかし、ガルシスの襲来以後は、ザナドゥ迷宮内に放たれた大量のモンスターによって、すみかを脅かされるようになり、さらには邪悪な波動によって凶暴性を増して、ザナドゥの洞窟を徘徊しているようだ。

生物として見ると、この世界でもかなり変わった生き物である。一番の特徴として、固い皮の中は水分のかけらも見あたらない。完全に乾ききっているのだ。水分の多い場所を好むのに、なぜ体の中に水分がないのか、また、血液にあたるものが存在しないのに、どの様にして栄養分を体中におくっているのかなど、わかっていない事が多く、かなり謎を含んだ生き物である。

Ascomoid

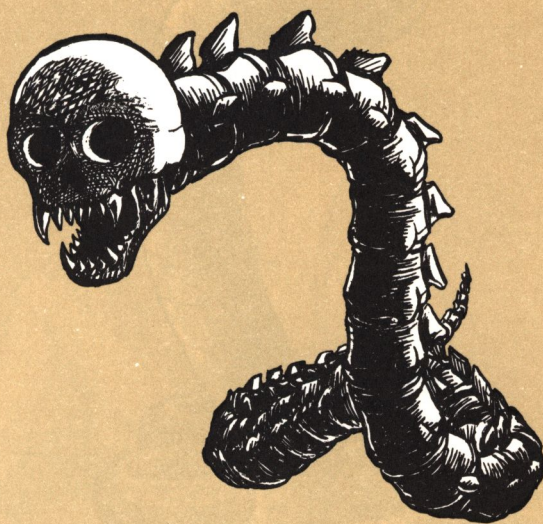
●アスコモイド

この奇妙なモンスターを調べたのが、かの有名な魔術師ダルアティアである。彼はまず、自分自身でアスコモイドと戦い、それを殺してサンプルを入手した。それを使って自前の魔法の腕にものをいわせ、アスコモイドを調べたのである。

彼の話によれば、アスコモイドはやはり、ビホルダーと同系列のモンスターで、もともとは悪世界の生き物であるそうだ。生の世界と死の世界が交わる時にガルシスの魔力により引き出されたモンスターであり、以前は自身の魔力に同調した哀れな人間が、悪世界に投影する影（いわゆる人間の心）を食べて生きていたというのだから、実体化した現在の方が、我々が剣を振るって倒せる分だけ害のなくなったモンスターであるといえる。

誤解されると困るが、決して実体化したから弱くなったと言うわけではない。逆に、精神的な傷だけでなく物理的な傷をも我々に負わすことができるようになってしまったので、それだけ注意が必要になるのだ。考えてみれば以前なら、アスコモイドの魔力の波長に同調する魔力の波長を持っていなければ、被害を受ける事はなかったのであるが、実体化した今では誰もがアスコモイドの餌食になる可能性をもっているというわけだ。

音もなく忍び寄ってくるので、いつでも周囲に気を配るしか、このモンスターの奇襲を避けるてだてはない。

Level 6

Necro Phidius

●ネクロンアイデアス

人間の頭蓋骨と脊髄に蛇として生命を吹き込んだものである。比較的新しいモンスターで、アデプトにより創り出された事が確認されている。

ネクロンアイデアスを創り出すのは、闇の（死の）神々につかえる魔術師には簡単な事であるらしく、白骨化した人間の（またはそれに類するものの）死骸さえあれば、下級魔術師でさえ創り出す事が可能である。

魔法が簡単であるために、かなり欠点を含んでいるモンスターである。その欠点として、まず、食糧として金が必要である事だ。それを求めて洞窟の中をうろつきまわり、臭いをかぎつけるようにして冒険者たちを見つけては、襲いかかる。第二には敵味方の区別がつかないために、金を持つものならば見境なく襲いかかる事で、時には創造主であるアデプトまで襲うという。

この忌わしき蛇はザナドゥ迷宮の中では、邪神を封じた壺の納めてあるという神殿(人々は湖の神殿と呼んでいた)のまわりで、よく見かけられるようだ。

魔法の毒を持っているので、噛みつかれると体が麻痺してしまうが、それほど動きが速いわけではないので恐れずに立ち向かえば楽に勝てる敵である。

Raiden

●ライデン

彼らがザナドゥ迷宮で目撃されたとの報告を受けた時には、正直いって信じられなかった。それというのは、ヒルジャイアント（草原や低い丘の洞窟に住む巨人）の祖先である彼らは、かなり以前に死滅したはずであるからだ。

行動は原始人だけあり単純で、道具を使う知力はあるらしいが、それも狩りの時に棍棒を使うくらいに留まっている。

一族は一番強い頭主に従い、頭主の気分により一族の行動が決定されるので、かなり不安定な行動をとる事が多い。

自分たち以外の種族は全て敵であり、友好的な態度を示す事はまずない。

食糧に関しては人間と同じ雑食性で、木の実なども食べているが、肉食の性質がかなり強いようだ。

戦いになると、動きこそそれほど素早くないが、持ち前の怪力を武器に腕を振りまわす。ある戦士の話によれば、彼らの力は驚異的であり、力強いはずのサーグウェンでさえあっさりとひねりつぶされてしまうとの事だ。

彼らの弱点は、魔法を軽視する事と動作の鈍さである。それゆえ、剣か魔法で、打っては離れ、離れては打ちに行くようにすると良いだろう。

Owlbear

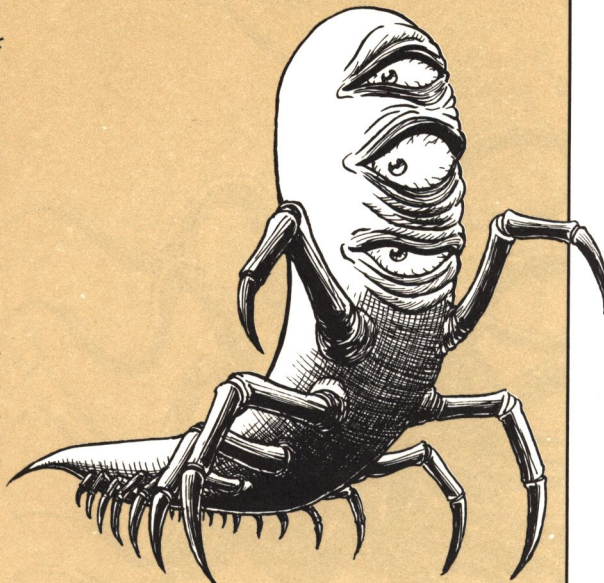
●アウルベアー

そもそも魔法を使う者に善悪の区別をするのは間違いであるが、我々の俗な目から見て、大魔術師 OL＝DLEARKEを善なる魔術師とするならば、世界のバランスを考えて悪しき大魔術師が現われねばならない。一般には知られてはいないが、確かにいたのだ。それが KAFFS＝BETALL である。本来なら三大魔術師に挙げられても良いのだが、闇の中に姿を潜めていたため、人々がその名を知る事はなかった。しかし最近、彼の著した魔術書が見つかったのだ。

その彼が創った、殺人だけを目的とするモンスターが、このアウルベアーである。月が太陽の光を覆い隠す時、つまり皆既日食がおこるときに自分のコピーを複数つくり、このため次々と増殖する。

体は木のように、死んで固くなった細胞を皮膚にして外側に出しており、金属にも負けぬ防禦力を誇っている。八本あるうちの前の四本の足を武器に戦い、それに触れた生き物は電撃を受ける。運が悪ければ死に至るが、たいがいの生き物はそれに耐えるので、とどめは固くとがった前肢でくし刺しにする事でなされる。

彼らの求めるものは〝この世から生命を消せ〃という KAFFS＝BETALL の命令を実行する事だけである。

Level 6

Naga

●ナーガ

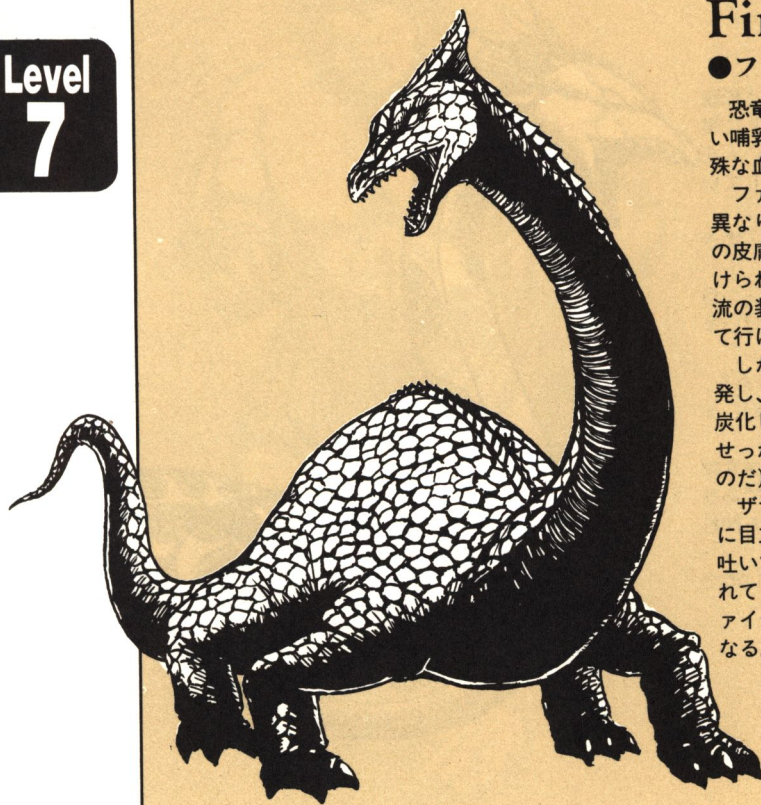
古代から生きていて、寿命が尽きる事がないという伝説の蛇である。歴史の中には、ある時は邪神教の神として崇拝される聖なる生き物として、またある時は村を襲い人を食らう悪魔の使いとして、ところどころに姿を現わしている。

白い体に赤く大きな羽かざりのようなエラを持ち、大きな一つ目は魔法の力を持つ水晶でできている。

魔法をかけるときは大きな羽かざりをふるわせ、一つ目を不思議議な光で輝かせる。その魔法を避けられた者はいまだかつて現われていない。

魔法は、相手の体を燃やす光線であり、未知の光である。人語を解し、時には人間に話しかけてくる事もあるが、その真意はまったくもってわからない。

何を食料としているのかはさっぱりわからない。生き物を殺しても屍肉を食べる事はなく、おそらくは草食であり、もしかしたら食料など取らないでも生きられるのかも知れない。

何しろ、姿を見た者は片手で数えるほどしかいないので、神秘に包まれた生き物である。

Grell

●ゲレル

ザナドゥ迷宮にいる植物から発生したモンスターの代表が、このゲレルである。外見からはとても植物とは思えず、むしろ海洋生物のようだが、実際にザナドゥの東にある森林地帯にはかなり多く生息しているのだ。

うねうねとくねらせている十数本の触手の先には、細かい刺がびっしりと生えており、それに絡まれた生き物は毒によって体の自由を奪われてしまう。現在のところ解毒剤はまだ発見されていないので、もし食われるのをまぬがれたとしても助かることはないであろう。

動けなくなった獲物をそのまま、酸の満ちた口の中へ運び込み、ゆっくりと消化して、栄養にしてしまう。

ザナドゥ迷宮内のものは、食欲が旺盛でかなり攻撃的である。それに何よりも、自分の力で動くことができるのである。もはや、植物に分類するのもはばかられるような存在である。

しかし、植物なのであるから火に弱いという弱点があるのではないか。そう思われる方もいるかも知れないが、なぜかこのゲレル、火には強くランタンを投げたくらいでは、とうてい燃えあがらない。それどころか、いっそう興奮して凶暴性を増してしまう。

現在の時点では、ゲレルに対しては剣で毒のある触手を切り落としてとどめをさすという、まわりくどいやり方しか有効な攻撃法が見つかっていない。

Fire Drake

●ファイヤードレーク

恐竜のように見えるが、ファイヤードレークは我々に近い哺乳類に属している。それがなぜ高温の体熱を持ち、特殊な血液を有するのかはさっぱりわかっていない。

ファイヤードレークは他の火山地帯に住むモンスターと異なり、綺麗な真っ白い皮膚をもっている。よく見ればその皮膚は細かいウロコ状になっており、普通の剣では傷つけられないほど堅い。その皮膚は、剝して加工すれば、一流の装飾品となる。そのために、皮を町の職工の所に持って行けば、かなりの額で引き取ってくれるはずだ。

しかし、彼らの持つ血液は空気に触れると物凄い高温を発し、我々がそれに触れれば火傷どころではなく、すぐに炭化してしまう。それ故、皮を剝ぐ時に注意しなければ、せっかくの白い皮を燃やしてしまうので（それほど高温なのだ）、かなり熟練した者でも難しい仕事である。

ザナドゥ迷宮内の暗闇の中では、赤く光る目だけが異様に目立つ。そして戦いになると、綺麗なオレンジ色の炎を吐いてくる。遠目にはとても美しく見え、うっとりと見とれてしまいそうな程に鮮やかであるが、自分の目の前にファイヤードレークがいる場合、その炎は死へのはなむけとなる。

Carrion Crawler

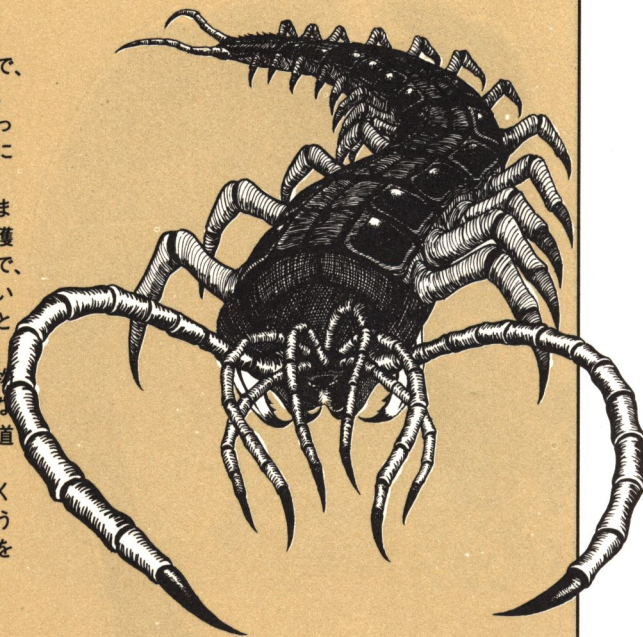
●キャリオンクローラー

まだ地が固まらぬ神の時代からその原型はあったようで、時を越えて生きているとさえ言う者もいるくらいである。

ぶよぶよとした外皮の内側には緑色をした体液が詰まっていて、筋肉によって体液を前後に移動させて、弱い足による移動を補助している。

八本ある頭部の触手により、獲物を絡めて引き寄せ、まるで蛇のように丸ごと飲み込んでしまう。飲み込まれた獲物は、体内で緑色の液体に包まれ、消化される。現在まで、キャリオンクローラーに飲み込まれて助かった者がいないというから、この体液の酸性度は、かなりのものであると推測される。

獲物をつかまえる触手は、ムチのようにしなやかに獲物を打ち、まずダメージを与えておいてから絡みつく。かなり細かい動きができるようで、もう少し知能が高ければ道具が使えたかもしれない。

体の大きさのわりに、移動時にはほとんど聞こえないくらいの音しかたてないので、迷宮内では不意打ちをくらう場合が多い。しかし、敏感な人ならばカサカサという音を聞き分けて、不意打ちを避ける事ができるであろう。

Broobrie

●ブーブリ

古代の鳥類であるが、ザナドゥ迷宮内にいるものは（正確には）完全なブーブリではなく、脳だけはアケスレタイアンという獰猛な鳥のものになっている。このために、ザナドゥ迷宮内のブーブリは攻撃性が増している。迷宮内のブーブリについては、最近アキレスの塔付近でブーブリと戦った戦士が、その死体を持ち帰ることに成功したために判明した事実である。

ブーブリは、体中堅い皮膚におおわれ、赤茶色に染まった皮膚は、時に微妙な圧力に反応して色を変えるといわれているが、今のところ見たという者が数えるほどしかいないので、その辺ははっきりした事は言えない。

ブーブリの飛んでいる姿を見ると古代の翼竜がはばたいているようにみえるが、あまり飛び方はうまくない。体が重いためにあまり長い距離を飛ぶ事ができないのと、赤く光る大きな目が遠くまではっきり見えるほどの視力を持たないところが影響しているようだ。

しかし、地上にいるときのブーブリは動きも素早く、発達した二本の足で獲物を追いかけ、鉤爪状のくちばしで襲いかかる。耳障りな鳴き声は、洞窟内では奇妙に反響し、地鳴りの音のように聞こえるという。

Level 7

Axebeak

●アクスビーク

アデプトたちが数人で生み出したモンスターが、このアクスビークと、ネクロンアイデアスの二つである。

彼らの記録が、偶然ある戦士によって手に入れられたために、前記の二つのモンスターについては、かなりのことが判明している。しかし、その戦士の名前がこのモンスターにそのままつけられたというのも、なんだか皮肉な事である（参考までに、フルネームはカール＝アクスビークである)。

その資料によると、アクスビークは人間の感情の中から、怒りとか征服欲といった部分だけを取り出し、それをもとにして魔法で創り出していった、となっている。そのため、攻撃本能のかたまりのような生き物であり、生あるものを殺すためにだけ生きていると言っても過言ではない。

戦闘時の注意として、絶対にアクスビークの赤い一つ目を見つめてはならない。この赤い光は生きている者を発狂させる力を持つ、悪しき光なのだ。体を蝕む毒ではなく、精神を蝕む毒を放っているのである。

これにあてられた場合、腕のたつ僧侶がいれば何とか死をまぬがれるかもしれないが、そうでなければ、何の薬も効果が無いので、あとは本人の精神力がどこまで耐えられるかに賭けるしかない。

Ssendam

●センダム

ある王国の王が、自分の寿命があとわずかである事を悟り、魔術師に命じて、老いた体を捨て、脳だけを強力な体に移しかえて生き長らえようとした。しかし、その魔術が故意にか現実には失敗し、このようなモンスターを生み出すこととなった。その国王の名をセンダムと言い、それがそのままモンスターの名として受け継がれた。なんとも不名誉な事である。

センダムたちの目的は、人間の脳に含まれる知識であり、その肉体を食らうのは副次的な目的である。彼らは知識をためこむ事だけが目的で、ためこんだものを使う事はない。

ある程度まで知識がたまると、今度はそれを襲った人間の脳にコピーし、アメーバと同様に分裂したもう一つの体に埋めこんで、次々と繁殖してゆく。

現在ではかなりの情報量を持っていると思われ、その中には忘れられた太古の魔法の呪文なども含まれているという。それを手に入れるにはセンダムを生きたまま捕えて、ある魔法を使わねばならない。

しかし、その攻撃力などを考えると、それは不可能に等しい。それでも彼らを捕えようとする者が後を断たないのだから、かなり魅力のあるモンスターである。

Rocklouse

●ロックラウス

堆積の結果、宝石になりそこねた岩の中に、死ぬまでに777匹の生き物を殺した恐竜の化石が含まれている場合に、その恐竜が死んでから二千年後に問題の岩から数百匹のロックラウスが生まれるという。

ロックラウスはその発生からくるのか、岩を食べて生活しており、本来ならば人間など（攻撃されれば別だが）は見向きもしない。だがザナドゥ迷宮の中のものは攻撃性が増し、危険な存在と化している。

固そうな外見の中で、唯一柔かな動きを見せる十数本の触手が、体の下についており、それをいっせいに動かし、重い体をひきずるようにして移動する。岩肌にぽっかりと開いた穴のように見える口は、食べた岩を噛み砕く（もしくは、生き物を襲う）ときにしか閉じる事はない。そして、口の上についている目らしきものも、岩でできている。あまり動く事もないので、移動をしていない時には、死んでいるのか生きているのか区別のしようがない。

ある程度、神聖さを持っているので、彼らの体の中にある恐竜の化石を取り出し、煮えた湯の中へ放りこむと、その湯が傷なおしの薬となるようだ。

Nereid

●ナーレッド

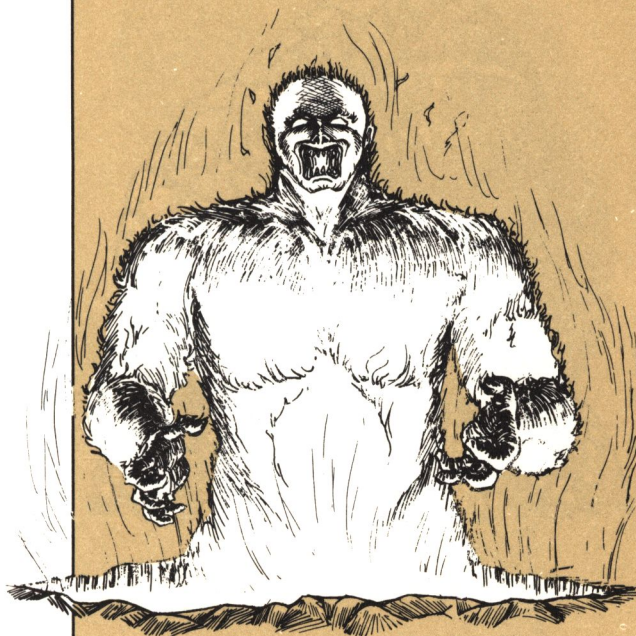
人を惑わし、その目的を遂げられないように魂に鎖をつけてしまうのが、ナーレッドである。美しい外見に惑わされてはいけない。心眼のある者が見れば、彼女らの心は異臭を放つほど腐りきっているのがわかる。

水の妖精であるが、水の精には善を指向する者と悪を指向する者の二種類があるが、これはもちろん後者の方である。

水に写った自らの影に生命を与える事により増える。水があればどこへでもテレポートし、ザナドゥ迷宮内では主に水たまりから水たまりへと移動しているようだ。

水の妖精たちは実体というものを持たず、男性の目には女性に、女性の目には男性に、それぞれ絶世の美形として写るので、ほとんどの人間は誘惑に負けてしまうようであるが、これを乗りこえる精神力を持たねばガルシスの悪しき波動に負けて、その配下に身を墜してしまうのが目に見えている。

悪しき神に従ってはいるが、決して傷つけてはならない。誘惑に負けるのは自らの心が弱いためである。それをナーレッドに責任転嫁し、殺してしまうのは、善なる神が見ても、許される行為ではない。

Level 7

Giant Fire

●ジャイアントファイヤー

ザナドゥ迷宮内で（ガルシスやその配下の巨大モンスターを除いて）一番大きなモンスターがこれである。いまは一介のモンスターに成り下がっているが、人間の現われる以前は神の座についていたと言われている。

神話によればジャイアントファイヤーは炎を操る12人の神であった。しかし、地を創る仕事を怠け、いつまでも土をどろどろとした熔岩のままにしていたために、最高神の怒りを受け、魔力を制限された巨人として地の上に落とされたということだ。

ザナドゥ迷宮の中ではその巨体をもてあまし、狭い所ではほとんど天井すれすれの所を頭が通るほどである。

彼らは、自らガルシスの配下として働き、自分たちを地におとしめた神々の見守るこの世界を破壊する事を目的としている。

歴戦の勇士でも、あまり戦いたくない相手である、と言うほどやっかいなモンスターである。それというのも、金属の鎧を着ていると、近づいただけで大火傷を負ってしまい、とても戦うどころではないためである。

彼らは地面にころがる岩を手に取り、自分の熱で熔岩と化した岩を投げつけてくる。しかも、かなり腕力が強いので、遠くまで熔岩を飛ばせる。それを考えれば、ファイヤージャイアントと戦うには、どうしても魔法の武器と鎧が必要である。

Charon

●チャロン

魔術師タルカスが発表した最新の情報では、チャロンはアデプトがゾンビーと化したものであると言われている。

きちんとした肉体がないために使える魔法が制限されるのか、アデプトほど強力な魔法を使うわけではないが、自らの肉体（ほとんど骨だけというものもあるが……）をテレポートする能力がある。

テレポートができると書いたが、正確には死んでいるのか生きているのか確定できない不安定な状態にあるため、死の世界と生の世界の間を行ったり来たりせざるを得ないだけである。それが、我々の目には現われたり消えたりして見えるので、一種のテレポート能力のように見えるのである。

チャロンは、生き物が死んだ瞬間に現われるオーラを食料としているらしく、まだ死んで間もない死体の上を飛びまわっている姿がよく見られる。

彼らはしばらく洞窟内をさまよい歩き、ある程度時間が経つと、ザナドゥ迷宮の奥深くに姿を隠し（おそらくガルシスのもとへ行くのであろう）、再び元のアデプトとして蘇るようだ。

Camazotz
●ケマゾツ

自分のまわりに異空間を創り出し、地面の中をいつでも地上をのぞき見れる体勢で動きまわっている。

魔法で調べたかぎりでは、鉄や銅などの金属が組み合わされてできているようで、なんらかの鉄の固まりが（訳者註：これが記された時代にはまだ機械という概念がない）魔法で生命を与えられたもののようだ。

最初は動きまわらないものがほとんどであったため、一種の罠と考えられていたが、歩いている（という表現が許されるかは疑問であるが……）姿が目撃された当時は、大論争が展開され、結局はモンスターであるという見解に落ちついた。

人間を襲うのはなぜなのかはわからない。しかし、生と死の二つの世界のどちらにも属さないと明らかにされているため、ガルシスの魔法の影響で、他の次元から紛れ込んだモンスターである事は確かである。

地面にぽっかりと穴が開いているので、それをのぞき込むと、そこからケマゾツが飛び出し、大きな口に飲みこまれてしまう。というのが以前のパターンであったが、最近では始めからその大きな体を突き出して、頭にある大きな目玉で獲物を見つけると、（どのような方法で動いているのかはさっぱりわからないが）猛然と襲いかかってくるものもいるようだ。

Amphisbaend
●アンフィスバエンド

ニルガーニアに伝わる多頭龍の伝説の中に出てくる双頭の蛇は、アンフィスバエンドといってほぼ間違いはないようだ。いまのところ、その伝説をもとにガルシスが創り出したのか、それとも以前からいたのかは、はっきりとした決め手がないためになんとも言えない。

両方の頭にはそれぞれ脳があり、別々の思考をしているようだ。しかし、戦闘時には、両方の頭が見事なコンビネーションを保つのであるから不思議なものだ。

片方の頭を切り落としても、もう一方の頭だけで生きているので、戦闘の時は確実にとどめをさすように注意しなければならない。しかしそれでも、片方の頭が死ねば動きがかなり遅くなるので、このモンスターがいるほど地中深くまで進入できる腕がある者であるならば、たいした敵ではないだろう。

アンフィスバエンドの肉は、あまり良い味はしないものの食料となるので、余裕がある場合は切り刻んで持って行くと良い。しかしその場合には、必ず毒の入っている部分を念入りに取り除く事をお忘れなきように……。

最後に、三首のアンフィスバエンドもいるといわれているが、現在まで確証がないところを見ると、あまり信用のできる話ではなさそうだ。

Shambling Mound

●シャンブリンマウンド

悪世界に存在する実体が、半分こちらの生の世界に現われて見えているというのが、シャンブリンマウンドの現在の状態である。いわゆる悪霊と呼ばれるものに属し、魂であって魂でなく、実体であって実体でない存在である。

自らは魔法が使えないが、魔力に関する事には驚くほど敏感であり、魔法のかかった物などを見ると興奮し、動きが激しくなる。

彼らは、先にも述べたように、死の世界と生の世界にまたがって存在する中途半端な状態であり、そのために、生と死両方の世界から同時に攻撃してくるので、身体を守るには、その両方を守れる魔力のある鎧(よろい)や楯が必要であり、シャンブリンマウンドを滅ぼすには、その両方を攻撃できる魔力のある武器が必要である。

おもに死体置場や、荒らされた墓場などに見られ、死んだ魂が生の世界への未練を絶ちきれずにさまよううちに、邪神に魅いられてこのような姿になったものらしい。

そして、人間が死ぬ瞬間のオーラを食べるために、つぎつぎと殺人を繰り返しては、その力を強めている。

Wyvern

●ウァヴァーン

古代の翼竜の一種であり、普通なら広い屋外の山岳地帯でしか見られぬはずなのだが、ガルシスが呼びこんだのだろう、ザナドゥ迷宮内にかなりの数が存在するようだ。

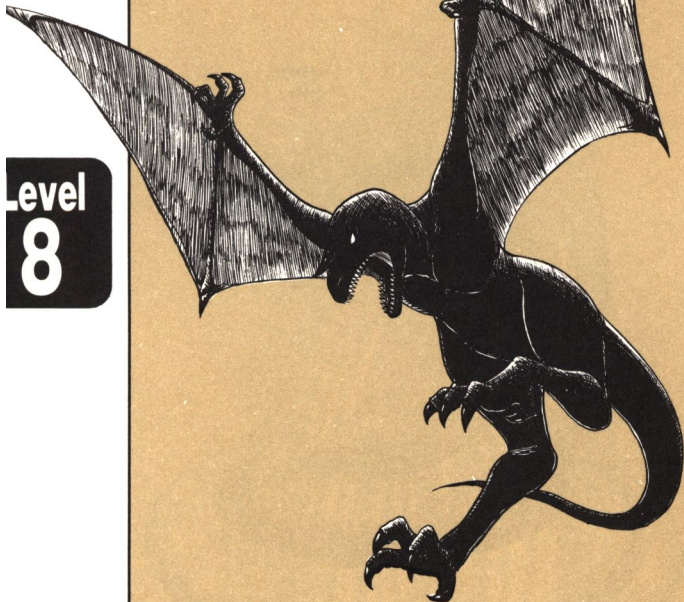
翼はコウモリのそれであり、鋭い爪を伴っている。体の重いわりには、空を飛ぶのがうまく、狩りも鷹なみに上手である。

獲物を見つけると空中から音もなく滑空してきて、背中から迫り、狙われた当事者が大きな影に気づいた時は、既に遅い。

獲物がもしウァヴァーンに気づいたとしても、かなりの速さで降下してくる鋭い爪や牙をかわすのは至難の技である。

だが、そのウァヴァーンも、魔法にだけは弱いようだ。どんな魔法でも必ず効果を発揮し、それが空中であれば、驚いたウァヴァーンがバランスを崩して落ちる事さえあるという。

さらに金属同士がぶつかりあう音が大嫌いなので、歩くと剣と剣がぶつかり、音が出るようにしておけば、まずウァヴァーンに襲われる事はなかろう。

Level 8

Spined Devil

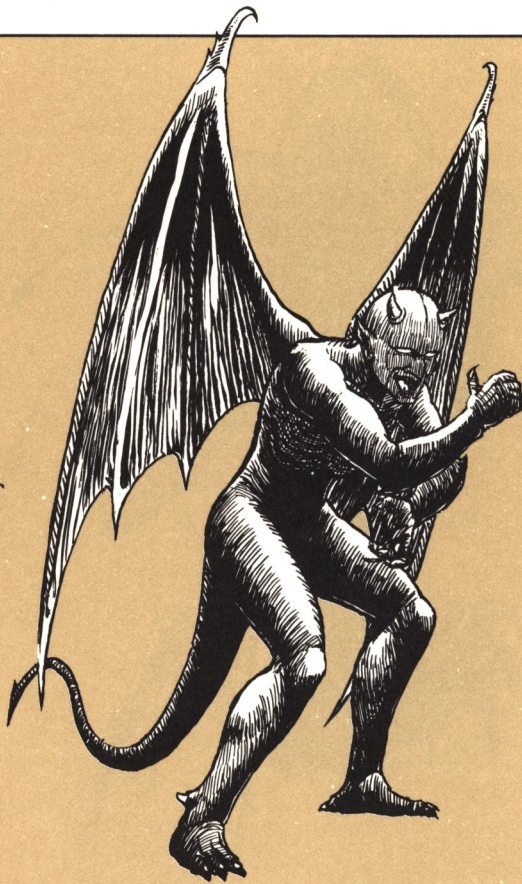
●スペンドデビル

邪神につかえ、闇の中に捕われた彼らの手足として飛びまわるのが、悪魔族と呼ばれる種で、その中でも下等で最も数が多いのが、このスペンドデビルである。下っぱだからといってけっして弱くはなく、我々から見れば、種々の魔法を使いこなす彼らは、かなり強い部類のモンスターである。

黒装束に身を包み、青白い肌をして、背中に生えたコウモリのような羽で音もなく飛びまわる彼らは、それと見てすぐわかる姿形で、人間をだますために姿を変えるほどの器用な魔法は使えない。

その代わりに、他の死世界のモンスターのように、自分の意志にかかわらず生と死の世界を往き来するのではなく、自らの意志で二つの世界間を往復できる。

彼らの美徳は悪であり、我々が悪だと思える事をすればするほど、彼ら種族内での評価は上がり、邪悪な神につかえる人間を増やしてゆく事により、より高い地位へと昇ってゆくらしい。

戦闘の際は、他の死の世界のモンスターと戦うときのように魔法の武器や楯を必要とするが、それよりも、彼らの甘い言葉にそそのかされぬようにしてもらいたい。

Spectator

●スペクテーター

死世界より、こちら側の生世界に実体化する途上にあるのがスペクテーターの現在の状態である。大きな目は邪神の目に通じており、生の世界側の情報を、そのまま邪神に伝えているという。

突き出た四つの触手には、ひとつずつ小さな目がついており、それぞれ別な魔法の能力を有している。

戦いは主に魔法を、それもかなり強力なものを使い、相手の魔法の攻撃は体のまわりに張りめぐらした見えないシールドによって防いでいるので、魔法を使った戦闘では、なかなか勝つ事ができないようだ。

しかし、剣の戦いにおける弱点（大きな一つ目を傷つけただけで魔力を失ってしまう）がわかっているので、魔法の盾を持ち、魔法を防ぎながら剣で戦えば、なんとか勝つ事ができるであろう。

だが、とどめをさすには魔法の剣が必要である。なぜなら、実体は死の世界と生の世界の狭間にいるので、生の世界の実体しか傷つけられない普通の剣では、こちらの世界へ影響する魔力を奪う事が精一杯なのである。

Ixchel

●イッチェル

美しい花にはトゲがあるというが、まさにこのイッチェルのためにあるような言葉である。遠くから見た姿はとても艶やかで、それが恐怖の対象であるとは信じられない。だが、ひとたび近くで見ればそのような妄想は吹き飛んでしまうだろう。

花の真ん中からは獲物を求める触手がゆらゆらと伸び、その下にはムカデを連想させる無数の足がうごめき、とてもではないが美しいとは言えない。

迷宮内において初めて発見された生き物で、まだまだわからない部分が多いのだが、おそらくは邪神の魔力により産み出されたものであろう。

離れた所からも攻撃してくるらしいが、魔法であるとも毒の固まりを投げつけるだけだともいわれ、真実の方はさだかではない。

わかっていることといえば、生き物の生命力をそのまま吸い取り、生きているということだけで、後はまだ推測の域を出ていない。何しろ戦って生還してきた者がいないのだから……。

Galebduhr

●ゲーリブダー

普通は岩の多い山岳地帯に単独で住んでいるのであるが、ザナドゥ迷宮内にガルシスの手により運びこまれた。

ほとんど移動をしないため、迷宮内では大きな岩と間違えられることが多い。

長い間、天に近い所にあった大岩が、神にみとめられて命を与えられたものだと、ある高名な僧侶が言っていたような記憶がある。それが本当かどうかは、はっきりしていない。

彼らは、間違っても自ら攻撃を仕掛ける事はない。しかし、人間が恐怖のあまりに襲って来たり、嫌いな塩をかけられたりする場合は、自分の体を守るために攻撃をする。

山岳地帯に住むある民族は、このゲーリブダーを神としてあがめ、一種の宗教を形成している。それだけ、神性があるのか、かなりの種類の魔法を防ぐ力を持っているようで、魔法でしとめようとして逆に怒らせてしまい、やられてしまう例がかなり多いようだ。

ゲーリブダーの体内には宝石の原石が存在する事が多く、以前はそれをねらって彼らに挑むものも少なくなかったが、現在では我々人間がまともに戦ってかなう相手ではない事がようやく知れわたり、無謀な賭けをする不埒な輩も少なくなったようだ。

Level 9

Dark Stalker

ダークストーカー

　彼らはザナドゥが聖地であった頃から、自分たちの一族だけで洞窟の奥深くに生活し、ほとんど我々の前に姿を現わすことはなかった。しかし、ガルシスが現われてからはかなり頻繁に洞窟の中をうろついては、自分たちの領域に踏み込んだ者を襲うようになった（領域といっても彼らが勝手に決めているだけだが）。

　以前から何か宗教の集まりを開いていたようだが、それとガルシスの出現は、密接に関わっているようだ。おそらくは、彼らが死の世界と生の世界とをつなげてガルシスの出現を手助けしたのであろう。

　現在でも彼らはガルシスの私兵として狂信的に働き、ガルシスを神の様にあがめている。

　彼らは皆、一様に赤いローブをはおっているが、これは精神を物質化させたもので、かなりの魔法を防ぐことができる。しかし、我々がこのローブを着る事はできない。それは、かなり強い精神力を持たねばならないためで、普通の人間がこのローブを着たりすれば、即座に発狂してしまうであろう。

　彼らの武器は統一されたメイスタイプのもので、いろいろな使い方のできる便利なものである。

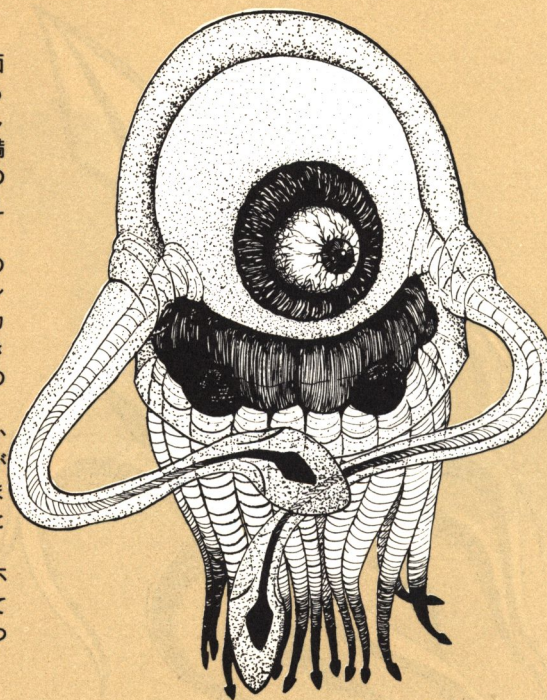
Decaton

●デカトン

　アスコモイド、ビホルダーなどと外見的には似ている面もあるものの、まったく別な種類である。目玉のようなものが、透明な殻の中に浮いているが、それで視界を確保しているとは言い切れない。なぜなら、殻の中にはガスが満たされており、それがなんらかの影響で黒く変化して中の目玉を覆い隠してしまうことがあるが、それでも物が見えているように移動したり、攻撃したりしているからだ。

　発生過程はわかっていないが、カルカスの塔（迷宮内の中ほどにある）において発見された古文書の中にデカトンに似たモンスターのことが記されている。それがもしデカトンであるとすれば、かなり以前から存在する古代の生き物という事になる。（参考までに、その古文書には、〝人の満ちる以前に〟と書かれている）

　デカトンは、殻の中につまったガスによって空中に浮かびあがり、四本の奇妙な触手で器用にバランスをとりながら空を飛ぶことができる。見た者の話によると、それはまるで、海の中を自由自在に泳ぐ軟体動物のようであったという。

　ザナドゥ迷宮内では、そのような空中遊泳をしながら不用心な冒険者の頭の上で止まり、ふわりと音もなく降りてきては、油で光った不気味な触手で哀れな冒険者に絡みつくというのが一般的なようだ。

Level 9

Adept

●アデプト

　ザナドゥ迷宮の中で最も知力の高いモンスターが、アデプトだろう（もちろん、ガルシスを除いての話であるが……）。
　今までの状況からすると、彼らは常に迷宮の奥深くに潜んでいて、あまり地上には出てこない。
　しかし、その魔力は強大であり、時おり、地上に現われたモンスターどもを通して見ることができる。例えば、ゴブリンが時おり見せる、普通の水を毒水に変えてしまう魔法は、間接的にこのアデプトが操っているものなのだ。
　アデプトは、地方都市ダーレムの魔術師ギルドが、我々を裏切ってガルシスの配下に移り、魔力を強化された集団である。そのために最初はかなり人間的であったが、最近ではガルシスの邪悪な精神波に染められてしまい、ザナドゥ迷宮内でも、一、二を争うほどに残虐な者になってしまったようだ。
　同じように、彼らの使う魔法も当初は我々の使う系統のものであったが、ここ十数年の間はすべて、邪神を頼る魔法しか使っていないようである。
　アデプトがいるほど地下深くまで迷宮内を探ったものは、片手に数えて余るほどしかいないので、よくわかっていない事が多いのであるが、戦闘パターンとしては、かなり遠くから魔法を使って攻撃してくるというのが一般的なようだ。それゆえ、アデプトの姿を見つけたならすみやかに接近することである。

Yariyka

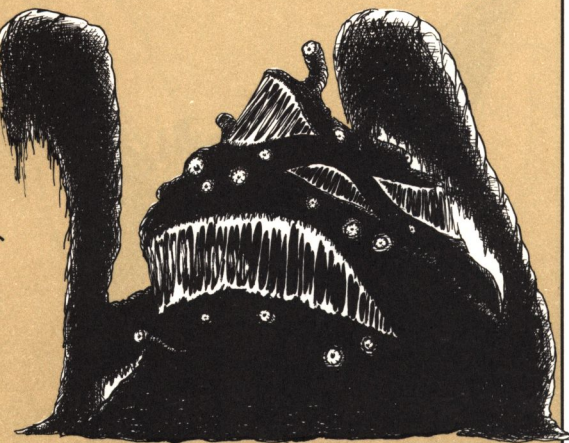
●ヤリーカ

　これもボルトのようにガスを体内に入れて浮いているが、放電性はなく、あちらがおそらく自然発生であるのに対し、こちらは魔術師が創り出した生き物である。
　外見のとおり、海のイカを原型として創ったらしいが、何を目的として、どのように誰の手によって創られたのかはっきりしない。しかし、古文書には確かに、ある魔術師が創り出した、と記されている。
　赤い皮膚は柔かそうであるが、興奮すると金属の鎧(よろい)なみに固くなるという。固くなった頭は角が鋭利な刃物のように切れ、触手は槍の代わりにさえなりうる。
　しかし、普段はとてもおとなしく、こちらが攻撃の気配さえみせなければじっとしているようだ。だが、ザナドゥ迷宮内のものに限っては、この性質はあてはまらないようだ。それも、忌わしきガルシスの波動によるためだろう。
　戦いに勝ったならば、足が硬直しているはずであるから、それを持って行くと良い。武器商人が槍として高く買ってくれるに違いないからだ。

Volt
●ボルト

体の中に溜めた放電性のガスにより空中に浮かび、体をくねらせて泳ぐように空中を移動する、カブトガニに似た生き物である。
驚いたり興奮したりすると、体内に帯電させたものを一気に放電し、その対象に襲いかかる。主に肉食であり、特に空を飛ぶものを襲って食べる事が多いようだ。だが、地上にいるものを襲わないわけではない。手頃な獲物がいれば、見境なく襲いかかり、感電死したものをガツガツと骨まで噛み砕いて食べてしまう。
ボルトと戦う際には、けっして金属を体に接触させてはならない。魔法のものならば大丈夫であるが、そうでない剣などは、放電させる格好の餌食となってしまう。
この放電効果は魔法により得られるものではないので、魔法に対する抵抗力は哀れなほど小さい。そして、Thunderでさえかなりの効果を期待できる。
ある戦士が屋外で戦ったときには、馬の革でつくったロープと、木の槍とでやっと殺したと言っていた。このように、戦い方に工夫をすることで、ボルトだけでなく他のモンスターとの戦いを有利にする事ができるので、安易に剣を振りまわすだけでなく、時には知恵も使うと、冒険はかなり楽になるであろう。

Otyugh
●オティフ

オークジェリーが屍肉やゴミなどから栄養を吸収して成長してゆくと、このけがらわしいモンスターとなる。
足（のようなもの）を分肢させて歩きまわる。通常は二本であるが、足の数は一定しておらず、オークジェリーであった頃の名残りがあるのか、這うようにして移動する事もあるという。
不定型生物の最たるものであり、生体エネルギーを察知して獲物を見つけ、腕（のようなもの）を出してはそれを振りまわして襲いかかってくる。
生命体でなくても、土や岩以外のものはすべて取りこみ、栄養源としている。それを消化する速度が追いつかないほど色々なものを取りこんでいるので、体は次々と大きくなるばかりである。その上、すぐに消化されずに体の周囲に付着している有機物が腐り出し、強い異臭を放つので、嗅覚のある生物は、滅多に近よる事がない。そしてまた、数千種類の病原菌をも持つので、近よる事はかなり危険でもあるのだ。

Isis

●イシイス

青白い顔をして、長い黒髪を持つ美しい女性の姿をして現われるが、その実、人間の魂を死の世界へと導く死神である。チャロンと同様に生世界と死世界の間をさまよう存在であり、人間の姿を見つけては魔法をかけて殺し、魂を邪神のもとへと持っていくのである。

ビホルダーについて書かれているものと同じ歴史書の中にも出てきており、その中では一つの町を廃墟とするだけの力を発揮していた。

彼女の（そのように呼べるかどうかは疑問であるが）魔法の力は必ず持ち歩いているスティックに秘められているようだ。

正体ははっきりしないが、上のように歴史書にも出てくるのであるから、古代の宗教と関係があるという説もうなずける。

一つだけ言えることは、人知を越える存在ではあるが、決して人間が倒せない相手ではないということだ。なぜなら歴史書にはイシイスを倒した勇者が現われているのだ。現在の人間にそれができぬわけがなかろう。

残念ながら勇者がどのようにしてイシイスに立ち向かったのかは書かれていない。しかし、イシイスを倒す力のあるものならばガルシスを滅ぼす事も夢ではないはずだ。

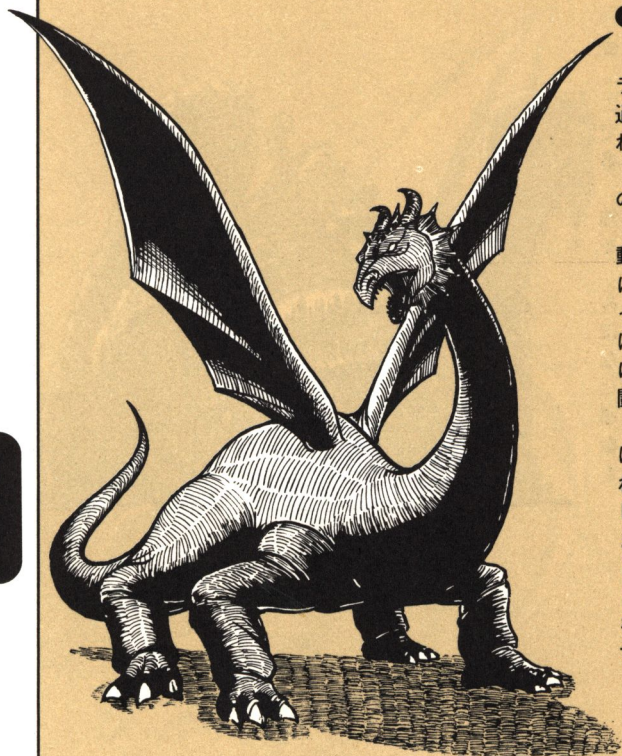
Copper Dragon

●コッパードラゴン

ドラゴンの中でも一番格が下のものが、このコッパードラゴンである。しかしそれでもドラゴンに変わりなく、普通の戦士のかなう相手ではない。鉱石の採掘所などに現われては人間を襲い、銅を集めているという。

口から猛毒の煙を吹き出すことがあるが、かなりの体力の消耗をともなうらしく、あまり多用はしないようだ。

体のあちこちに銅が含まれており、体重がかなり重く、動作は非常に緩慢である。しかし、皮膚がとても固いために剣で戦うには骨のおれる相手である。しかし、魔法を使って攻撃するにも生命力が高く、あまり有効な攻撃方法とは言えないが、どちらにしても戦わなくてはならない場所に腰を据えていることが多いので、焦らずにじっくりと戦闘することが大切であろう。

注意しなければいけないのは、コッパードラゴンの唾液は強い酸性の液体だという点だ。この唾液には、決して触れてはならない。たとえ鉄であっても、たちどころに腐食してしまい、使いものにならなくなってしまうのだ。ここまで書くと戦わないほうが利口のようであるが、コッパードラゴンと戦った戦士の話を聞けば、ほとんどのコッパードラゴンが魔法のかかった道具を持っていると言う。それを手に入れるためならば、このドラゴンと戦う意味もあるであろう。

Aarakocra

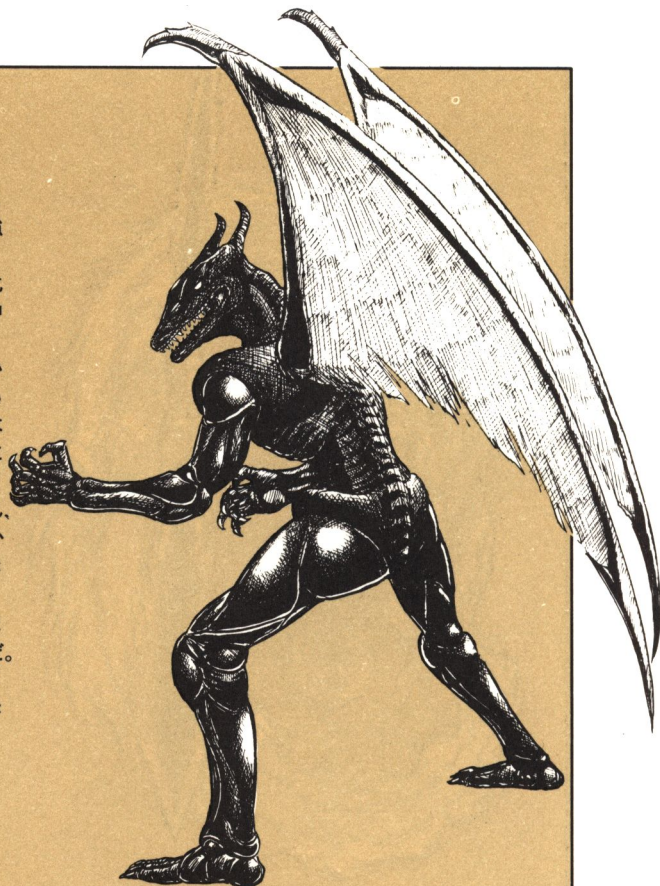
●アラコッラ

このモンスターは異世界から、ガルシスの助けとなるようにつかわされたモンスターであり、そのためにかなり強力な力を持っている。

異世界とはもちろん悪世界であり、邪神アレリアスの化身であるとも言われている。そのためであろうか、民の中にはアラコッラを神としてあがめる者もいると聞く。

まだ死の世界（いわゆる悪世界）と生の世界が分れていた時代には、夢に現われては人の魂を悪世界に転移させるくらいしか能力がなかったが、ガルシスが現われてからは実体として現われ、魔法で人を傷つける事もできるようになった。

彼らは人間の魂を狩る狩人であり、生きた魂はもちろん、死人の魂をも集めるという。集めた魂をどうしているのかは、かの有名な魔術師バルトールでさえも、知る事ができなかったと書き残している。

彼らに狙われた人間は、ほとんど魂を抜きとられてしまい、運よく逃げられた者でも、発狂はまぬがれないようだ。それ故、我々が彼らの事を知るには、狂人の頭の中を覗くという危険な魔法を使わねばならないので、あまりはっきりした事がわからないというのが現状である。

Sylph

●シルフ

風の精シルフは、本来ならザナドゥ迷宮内に存在すべきでないのだが、ガルシスがこの洞窟を手に入れた際に迷宮の最深部にいて、悪魔の力に周囲を取り囲まれてしまい、逃げられなくなってしまった者たちである。

シルフたちは冒険者たちの張りつめ、疲れ切った精神に安らぎと、新たな活力を与えてくれるのではあろうが、何しろ最も迷宮の奥にいるので、いまだかつてシルフの助けを得て帰って来た者の話は聞かない。しかし、モンスターどもに殺されていなければ必ず存在するはずである。

戦いなどおこるわけがなかろうが、間違ってもシルフを殺したりすれば、善なる神々の加護も、不信を持たれてしまい、受けられなくなるかもしれない。極度に張りつめた状態では、そのような過ちを犯しがちであるので気をつける事だ。

Salamander

●サラマンダー

古の頃より火の精霊として祀られてきていたサラマンダーではあるが、いつの頃からか強大な魔力が衰えはじめ、今ではガルシスの配下にまでなり下がってしまった。あの、けっして他に屈伏することのない誇りは、どこへ消えてしまったのであろうか。

以前、高貴な誇りを持っていた彼らは、熔岩の上に燃えさかる炎を食料としていたが、現在では死世界に見える死者の魂の炎さえをも口にするようになってしまった。

サラマンダーはもちろん、火に関する魔法に精通しているので、魔法で対抗するのは、かなりの危険を伴うが、他のファイヤージャイアントやファイヤードレークと同様に、水の魔法だけは苦手としているので、Delugeを使いこなせる魔術師ならば、なんとか立ち向かえるであろう。

剣で戦う場合には、魔法のものを用いないと、精霊である彼らの体をすり抜けてしまうし、なによりも高い熱のために溶け、持っている方が逆に大火傷を負ってしまうであろう。必然的に彼らと戦うには、鎧や楯も魔法のものをそろえる必要がある。

Medusa

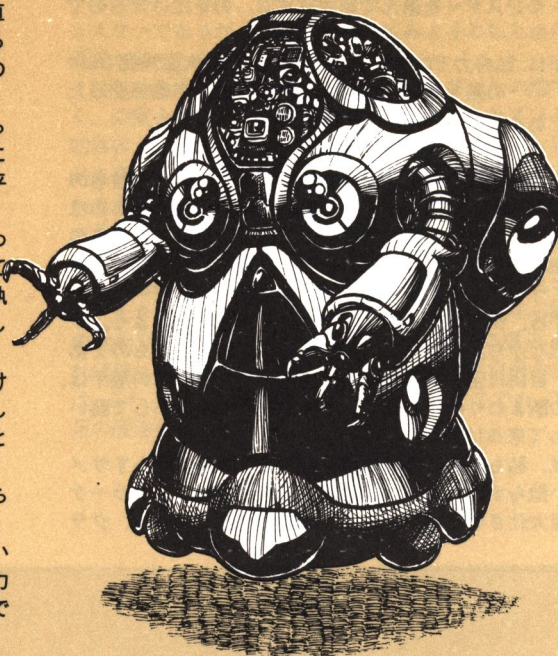
●メデューサ

もとは人間の美女たちであったが、悪しき女神メデューサに妬まれ、髪を蛇に、肌をコケだらけにされたもので、彼女たちと目を合わせた生き物は、すべて石と化してしまう魔力を持たされたものである。

心はまだ人間のそれであり、自分たちの不幸を嘆いて悲しみの色に染まっている。彼女らは、人間を探しては救いを求めているのだが、醜悪な外見と、石化の魔力のために、その努力は妨げられてしまっている。それに、彼女らは自ら命を絶つ事ができず、もし試みても痛みに苦しむだけで、しばらくするといっそうみにくい傷跡が残るのみだ。

頭部の蛇は、ひとつひとつ種類の違う毒蛇であり、それぞれ猛毒で有名なものである。瞳は、生きる者が見たときにだけ輝いて、魔法をかける仕掛けになっており、その光を見た者は石になってしまう。しかし、普段は、我が身の不幸のため悲しみに沈む人間の美しい目をしていると言われているが、なにしろ実際に見た者がいないので、真偽のほどは定かではない。

CZ-812CE

　これはまったく理解のできないモンスターである。正直なところはっきりしたことはまったくわからないのであるが、ケマゾツと同じ他次元界から来たものであるというのが、現在の統一した見解である。
　大きさは人間とほぼ変わらないが、小さな金属の体からは考えられないほどの怪力を持ち、人間の体などは簡単に引き裂いてしまう。さらには移動の速度もかなり早く、平地では弓矢と争えるほどに早いといわれる。
　ガルシスがどのようにCZ−812CEをてなずけたのかはわからないが、死の世界に属するモンスターには、けっして攻撃しようとはしない。それに引きかえ、生ある者は、執ように追いかけまわし、相手の死が確認されるまでけっして攻撃を止めようとはしない。
　これほど血に飢えているCZ−812CEも、弱点が一つだけ存在する——水である。なぜなのかはよくわからない。しかし、水をかぶると煙を放ってまったく動かなくなることがある。あまり、成功率は高くないようであるが……。
　金属の皮膚を持っており、暗闇の中では体中あちらこちらを、キラキラと光らせながら動きまわる。
　強いモンスターであるが、唯一の救いが魔法が使えないことである（これで魔法が使えたならばとてつもなく強力なモンスターとなるであろう）。しかし、魔法には強いので注意してほしい。

Berserker

●バーサーカー

　ザナドゥ迷宮内では、あまりの恐怖のために発狂してしまう者も少なくない。その発狂者までをも手先にしてしまうガルシスの魔力には、恐怖の念を禁じえない。
　手先の者に発狂した歴戦の勇士を連れてこさせたガルシスは、一般人を洗脳する時と同じ要領で魔法をかけ、そのまま迷宮内に解き放つ。すると、本能的に生きている者だけを攻撃するようになる。正確にいえば、死の世界の者ではない存在を、この世から消し去ろうとするのである。
　彼らは生きる者から流される血を見ると興奮し、普段の状態の二倍以上の攻撃力を発揮するので、戦闘中に彼らが興奮し始めたならば、いったん退却し、落ち着くのを待って再び戦いを挑むというのも良い方法である。（もし、逃げることに成功したらの話であるが……）
　ガルシスがかけた魔法でも人の心を完全に支配する事はままならぬようで、バーサーカーたちも時おり正気を取り戻しかける事がある。動きが鈍くなる一瞬がそれで、戦闘中にもしばしば見られるので、その一瞬を見逃さずに致命傷を負わせる事を心がけたい。
　また、戦いに勝利したならば必ず武器や鎧（よろい）を調べることだ。ガルシスによって魔法のかけられた武器を持っている可能性があるのだ。

KRAKEN Giant

クラーケンジャイアント

巨大なモンスターは、ガルシスが自分の宝を守らせるために、モンスターを選んで巨大化させ、力を授けたものである。

以下は、私の力では調べるべくもないので、大魔術師OL＝D　　　の霊を呼び、その力を借りて調べ、自動筆記したものである。

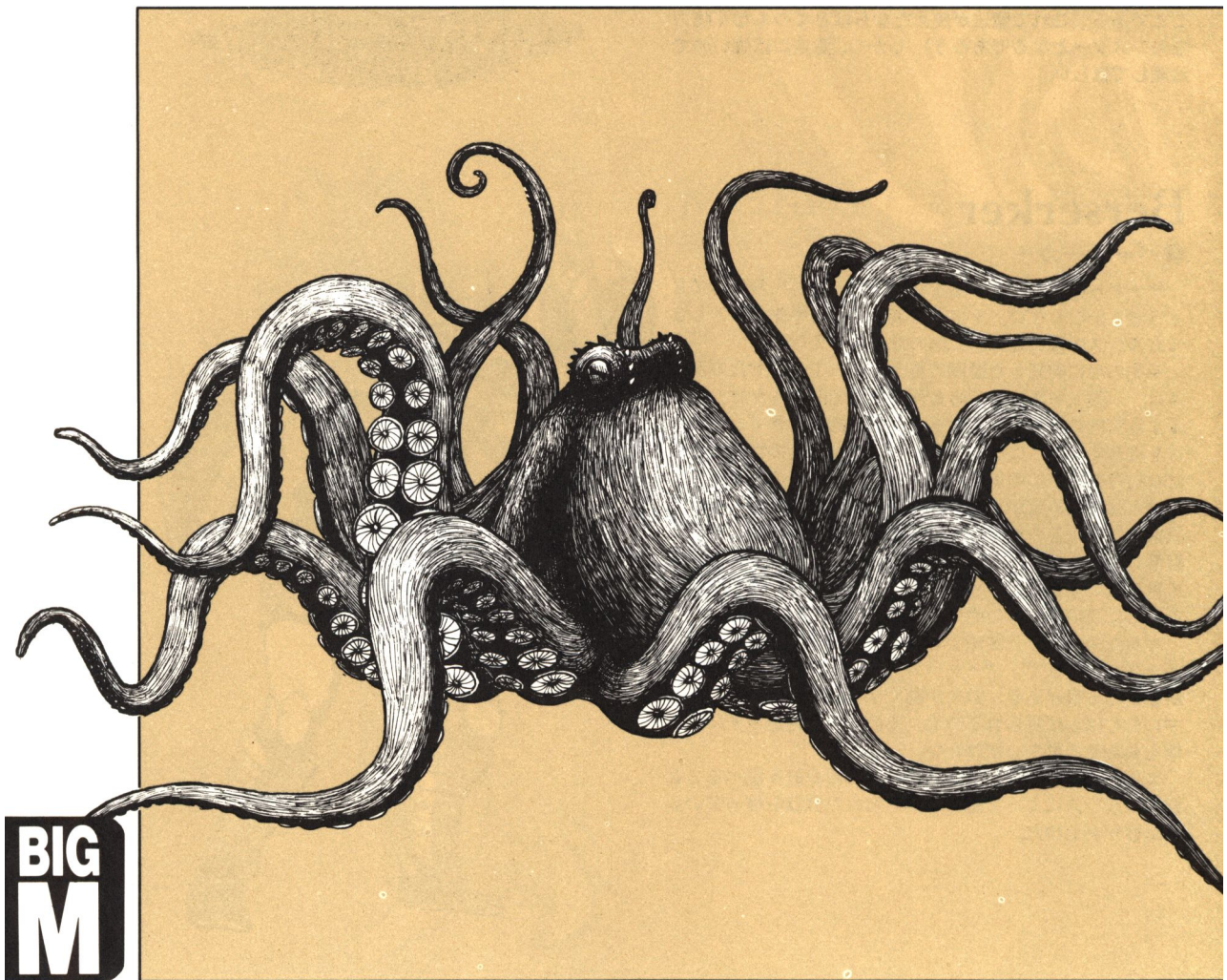
──私が白銀の眠りから覚める日が来るのは、予言者の言葉より予測していたが──私の魂が再び肉体に宿るのはまだまだ先だ。もし、すでに宿っていたならば、私自身の手で私の過ちを正すのであるが……。今は、時の勇士諸君に、こうして私の知識を伝えるのが精一杯なのだ……。

まずは、クラーケンジャイアントから説明をしよう。

当然ながら、クラーケンをさらに巨大化させたものであるが、自由に空中を飛ぶ能力を持ち、巨大な八本の触手は、人間の胴まわりほどもあり、それを鋭く振りまわして襲いかかって来るはずだ。

実は、私も以前に漁師の頼みを受け、漁場を荒らすサメを追い散らすために、同様の（よりおとなしい）クラーケンを巨大化させた事がある。その時の経験によれば、クラーケンを巨大化させるのは、クラーケン自身、魔法に関わる資質が弱いので、多分に不安定な要素を持つ。そのため、魔法による攻撃に対してはかなり弱い（しかし、Delugeは論外である）。

もし、どうしても魔法に関する力が弱いと感じられる向きには、赤くふくらんだ大きな頭を剣で突き刺すと良いであろう。目が下部についているクラーケンにとって、頭上は死角になるので、触手も盲滅法に振りまわす事になる。これは、かなり危険を伴うやり方である。しかし、クラーケンは主に、目の下から伸びる二本の触手が一番器用に動くので、それを切り落としてから、頭を狙えば、かなり成功率は高くなるはずである。

余談になるが、参考までに、伝え聞く逸話のタネ明かしをしよう。ベルゲンの司教が見たという巨大なクラーケンは、彼の名誉にかけて実在のものであり、もうおわかりと思うが、私の巨大化させたものであったのだ。しかし、今度は私の名誉にかけて言うが、決して船を襲って沈める事などするはずはない。なぜなら、海面に上がると眠ってしまうように呪文をかけたのであるから……。

GRELL Giant

ゲレルジャイアント

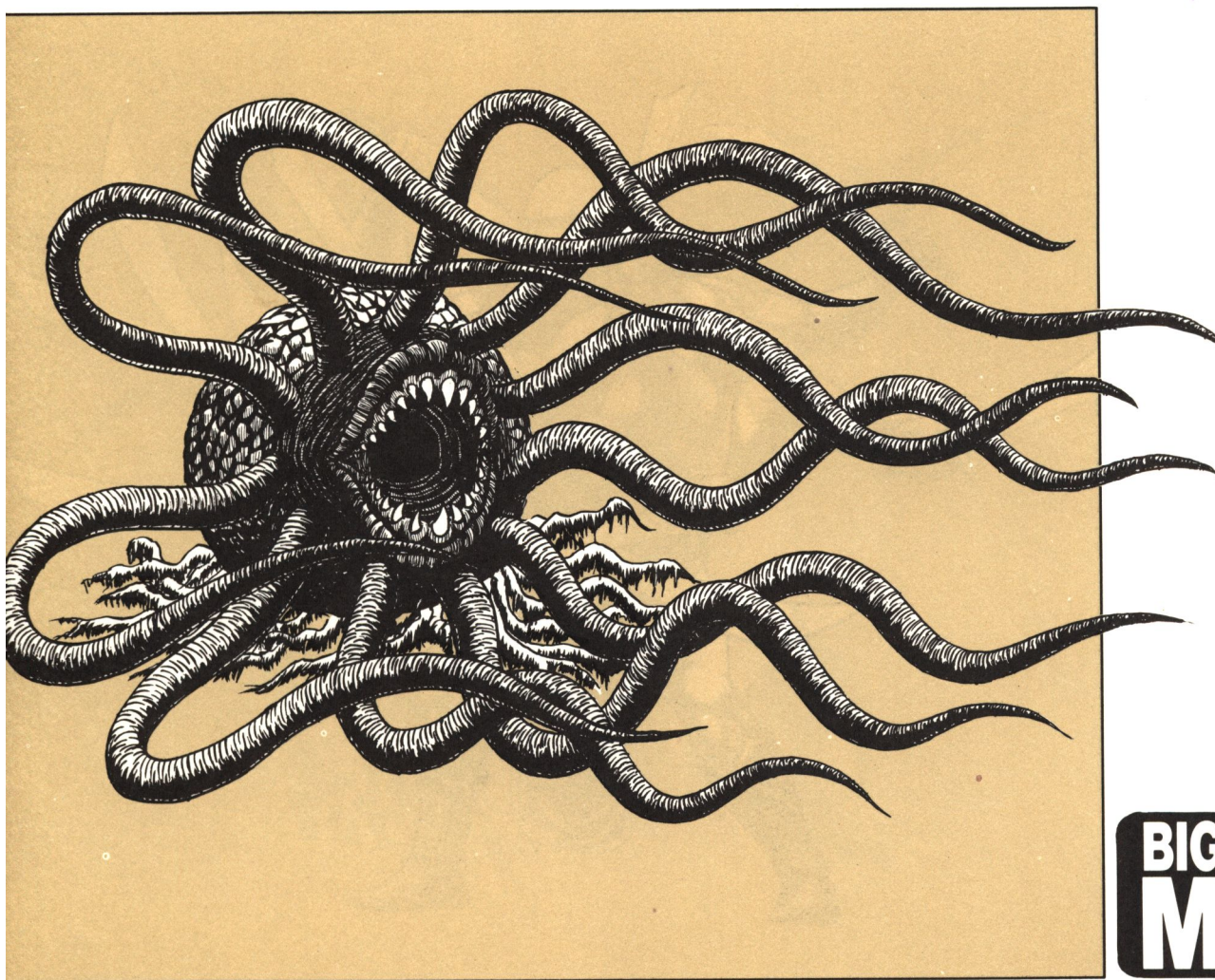
奇妙に蠢く触手が恐怖をあおるが、魔法を解析してみるとたいした事のないものだ。もっぱら触手による攻撃を主眼にしており、魔法による攻撃の事を考えずに巨大化されてしまったのである。ここらあたりからガルシスも力という物質的なものに執着し、精神面とのバランスを考えられぬところなど、魔法使いとしては、生き物を創り出す力は半人前のようだ。勘違いしてもらっては困るが、ガルシスの魔力が弱いと言っているのでは決してない。

ゲレルジャイアントであるが、行動としては触手に頼り過ぎる嫌いがあるので、毒のある数百本の触手を相手の方に出して迫って来るだけである。そのために、触手の動きが鈍くなる側面や、それが届かぬ背面に敵がまわった場合をまったく考慮に入れられていないのだ。人間の敏捷性をなめてかかっているとしか思えない。

だからといって、背面にまわってしまえば、気をぬいても平気なわけではない。生半可な力では切り裂けないほどに、強化されているのだ。その辺はいくらガルシスが半人前とはいえ、考えている。そこは知恵を使い、魔法である程度皮膚を削ってから剣で切れば良い。ただし、あまりもたもたとしていると、振り向いてしまう事くらいは頭に入れておいてほしいものだが。

水の中にいれば、数十倍の能力を発揮しそうな、このモンスターであるが、陸上で戦わせてみようとした点にも、無理があったのかもしれない。

触手の先端から出る毒は、もともとのゲレルの毒ではなく、幻覚をも見せる種類の魔法の毒に変えられている。即効性の上、持続時間もかなり長いので、やっかいな毒だが、少々高くつくが相応の魔術師に頼めば解毒剤をつくってもらえるくらいの毒なので、さしたる心配はない。確かリザードマンも、その種の解毒剤を持っていたように記憶する。

ゲレルジャイアントには致命的な弱点が一つある。それは、魔法による効果を防ぐための見えない楯を張れなかった、大きく開けられた口の中である。一応は触手が防禦楯のかわりになっているが、それとて立続けに魔法をかければ破れてしまうほどのものである。魔法に自信のある方は、こちらの方法をお勧めする(もちろんここでも、Deluge系の魔法などもってのほかだ)。

KARTTIKEYA
カーティケヤ

六本の腕を持ち、そのそれぞれに魔法のかかった赤い剣を持ち、襲ってくる。この水色の肌を持つ巨人は、古の伝説の中で一度人間に破れた事のある悪魔のうちの一人である。知能が高く、前回油断して人間に破れた経験を踏まえ、人間に復讐せんものと、ガルシスの配下に入り、より強力になった。

古代の伝説では、村を襲っては年若い娘を捕えて喰らう化け物で、勇者ダレリウスの大規模な魔法円のワナにはまり込み、魔力を奪われて巻き物の中に封じ込まれた事になっている。そして、その巻き物は、聖地ザナドゥの洞窟内にある聖霊の像の台座の下に埋められたはずであった。しかし現在、聖霊の像は崩され、魔物の封じられた巻き物は消え失せている。ガルシスが巻き物の封印を解き、カーティケヤを自分の部下とするのに成功したのは明らかである。現在、カーティケヤの発する波動が、微妙に感じられている。

もともとは三体の巨人と一匹の悪魔であったものが、強力な邪神の魔術と彼らの悪しき波動が完全に一致したために生まれた、この世で最も忌わしき純生命体である。

魔法は使えるのだが、魔力を持った剣を持っているので、もっぱらそれを使用して戦うので、人間であっても倒せぬ事はない。しかし、かなり苦しめられるとの覚悟が必要である。

さすがに、弱点らしい弱点は見あたらないが、強いて言えば、腕が一度に二本しか使えぬ顔の前や頭の上であろう。

魔法で戦う際にはどこから攻撃しても、魔法のシールドは一定なので、魔法だけで戦う決心をしたならば、わざわざ危険を犯して背中にまわる事はない。出会ってすぐに攻撃を仕掛ける事だ。

最後に、重要な事をひとつ。

もし、戦いに勝ったとしても、決してカーティケヤの持っている剣に触れてはならない。それには、カーティケヤの様々な力が封じこめられている。彼の死後に我々が触れると、封じられていた力が解放され、周囲の生き物に悪影響を及ぼし、触れた者自身もモンスターと化してしまうのである。

Silver DRAGON

シルバードラゴン

ドラゴン。もう、我々が知りえない遠い昔に一大帝国を築きあげ、今は衰退したとはいえ、個々には恐るべき魔力と神秘的な力を持った滅びゆく種族である。栄えていた太古の昔には、我々の知る数十倍もの量の古典魔法を知り、見事なまでに洗練された文化を築いていた。だが、それも種族的な衰亡には抗う術もなく、時の流れるままに、衰退の途を足ばやに辿ってしまったのだ。

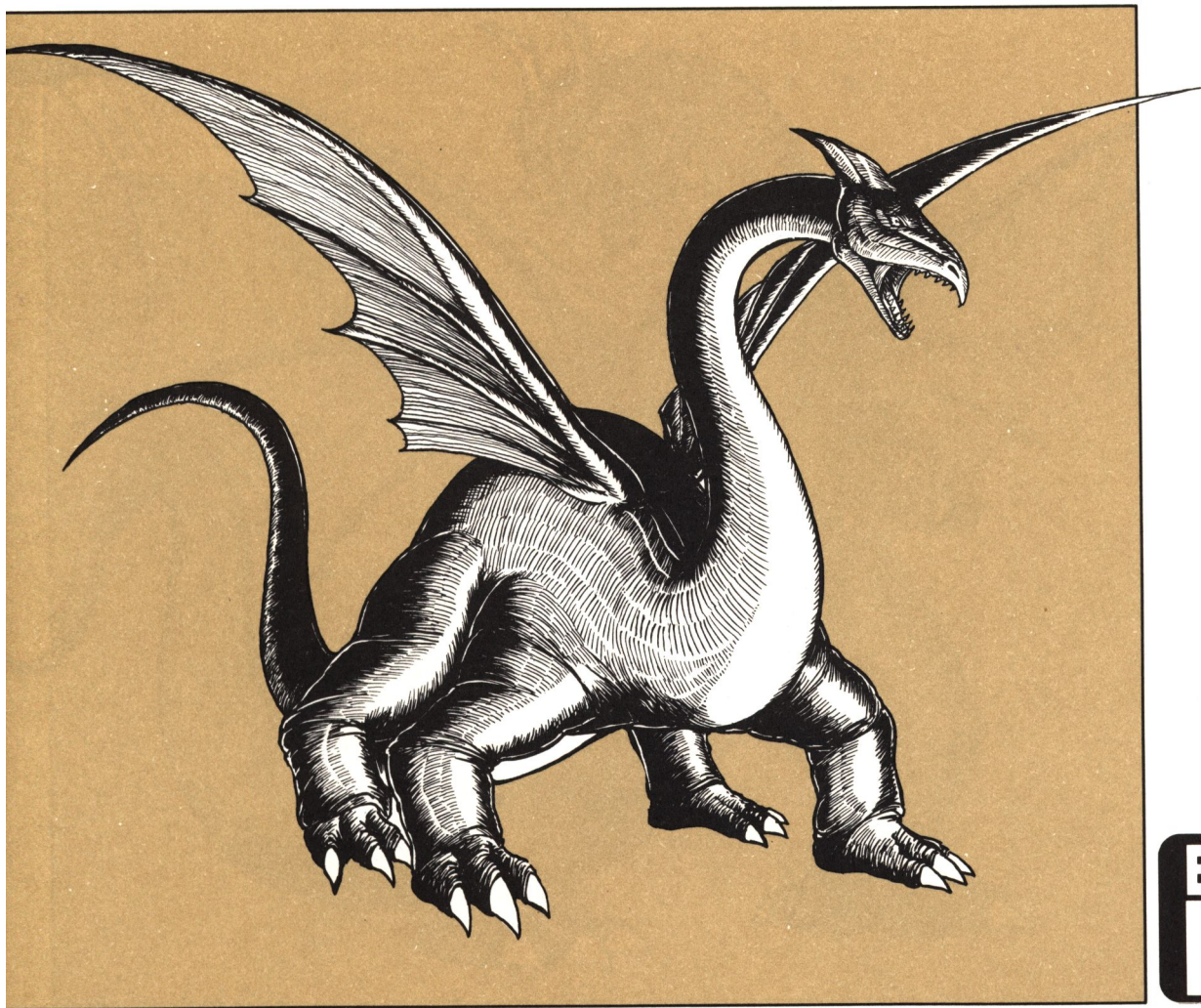
シルバードラゴンは、そのようなドラゴン族の中の一種で、現在では言葉も使えず、魔法を有効に使用する方法まで、忘却の彼方に埋もれさせてしまったようである。悲しい事に、今では一介のモンスターにすぎない。

だが、シルバードラゴンは、モンスターとして見た場合、とてつもなく強力なものである。

少々魔力のある剣ぐらいでは、傷ひとつつけられぬ皮膚。見た者を凝固させてしまう、魔力のこもった瞳。鉄の鎧など、触れただけで切り裂いてしまうほどに鋭い爪等々……。挙げればきりがない。

このような、完璧に近いモンスターをどのように倒せば良いのか。断言するが、いくら衰退している種だとはいえ、人間として戦ったのでは勝ち目はない。様々な魔法の道具（たとえば、武器ならば勇者が使ったといわれるVorpal－Weapon、鎧ならば＋2Reflexなど）を持ち、人間の限界を越えた能力を身につければ良いのだ。人類の強い点は、個々は弱いが、その知恵や力を一点に結集できる所だ。それを無視しては、決して強い敵に打ち勝つなど無理である。

戦いの時に注意するのは、決して立ち止まらず、さらにシルバードラゴンの目を見ない事だ。これは、原始的ではあるが、シルバードラゴンの魔法を防ぐ、最も有効な手段である。

魔法による攻撃も、シルバードラゴンと戦う前に経験を積み、十分慣れておかねばならない。現実の戦いでは一つのミスが死につながる。シルバードラゴンと戦うまでになった戦士を失うのは、その戦士自身だけの問題ではなく、ザナドゥ全体の損失なのだ。それを頭に入れて、慎重に、そして大胆に行動する事だ。

KING DRAGON

キングドラゴン――ガルシス

とうとう、ガルシスの秘密について話す時がきた。真実を率直に話そう。ガルシスとは、世界の歪みなのだ。それが生の世界と死の世界の接点となり、世界のバランスを崩しているのである。この魔王を生じさせた原因は、心苦しいが、私 OL＝DLEARKE にあるのだ。

私が魔術に熱中していた当時(現在から約二千年前)、私は、私の創りあげた魔術に対し、次々と挙がる賞讃の声に、正直、なかば有頂天になっていた。そして、若さにまかせて、忌わしき魔法“DEATH”を創り出してしまったのだ。それは、誰しもが扱えるほどに簡単な魔法であったが、個人の扱うものとしては、最大級の破壊力を持つ魔法であった。私はそれをあちらこちらの魔術師に教え、しばらくの間、その魔法は大変有効に使われたが、しばらくして私は大変な事に気づいた。“DEATH”の多用がこの世界、のみならず多次元界のバランスをも崩し始めていたのだ。

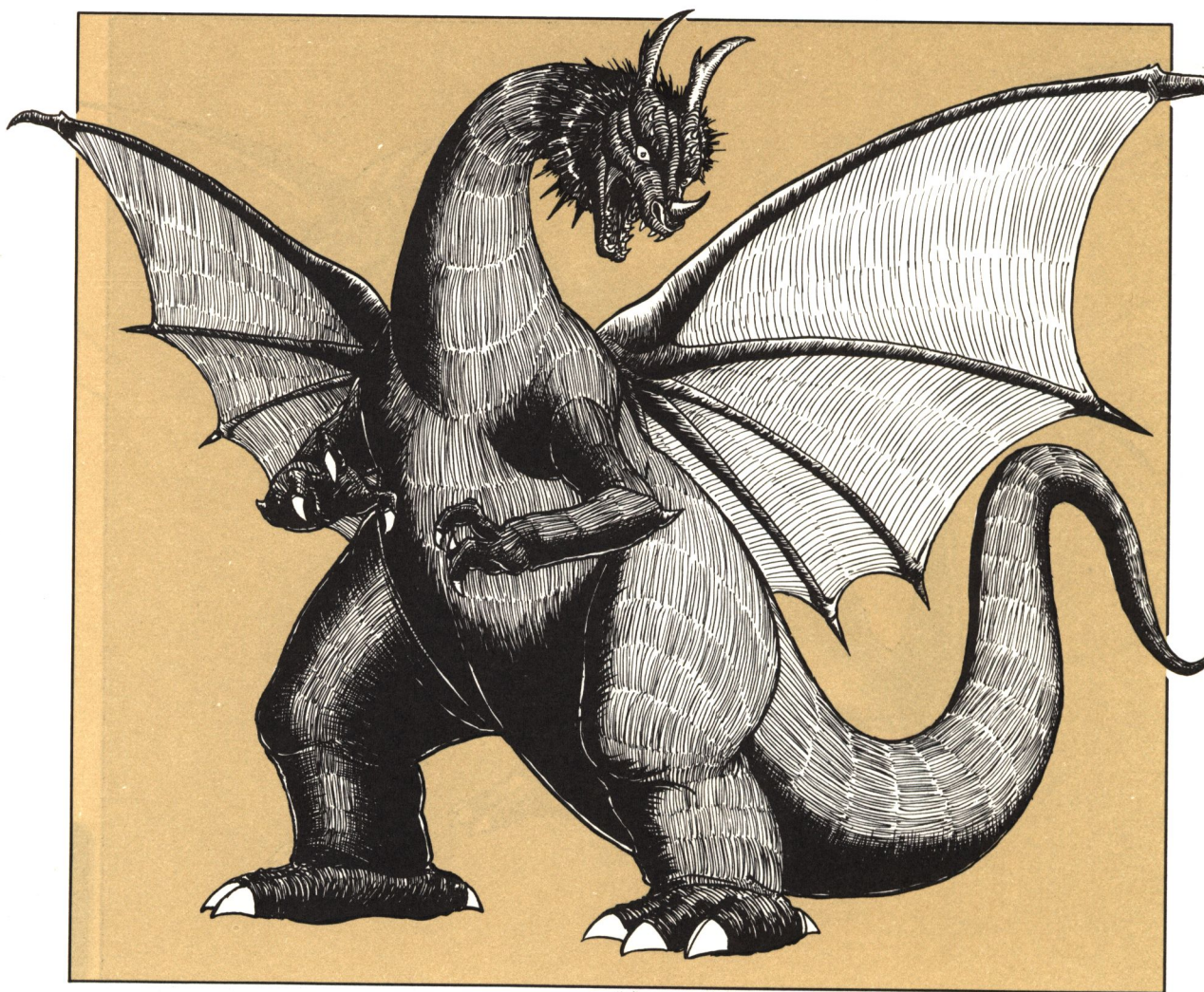
私は慌てて“DEATH”の使用を中止させた。が、すでに“DEATH”は私の手を離れていたのだ。

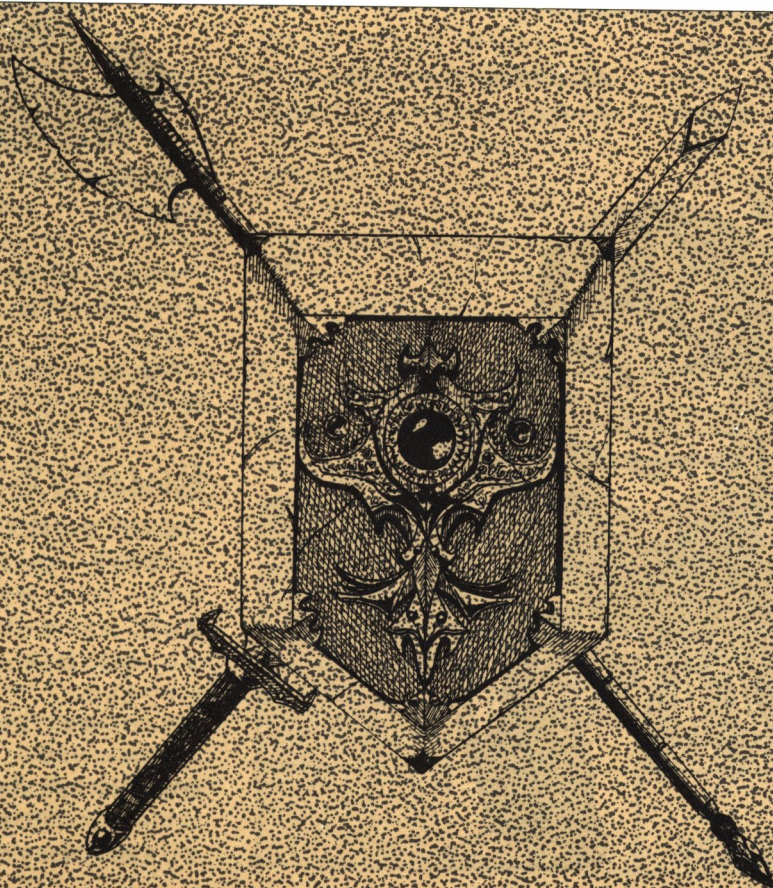
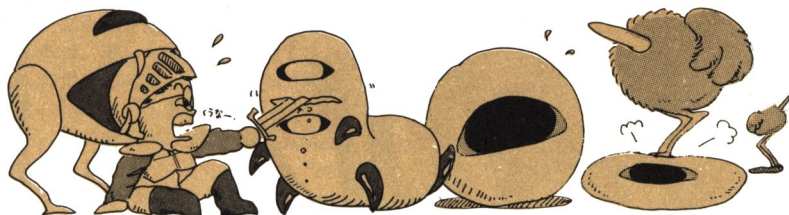
私は友人の予言者に未来を教えてもらった。それによると約二千年後に歪みが現われるとの事だった。

私はそれから、太古の伝説を調べ、歪みの被害を最小限におさえるべく研究を続け、はるか昔に同様の歪みを正した“ドラゴンスレイヤー”という聖剣があった事を知り、半生をかけてそれを探し出し、私の全ての魔力と知識を封じて、二千年の後のために、ザナドゥと呼ばれる聖地の地下深くに封じ込めた。勇者が現われん事を念じて……。

だが、それを知ったガルシスは、聖なる洞窟を奪い、邪神教の神殿の中に聖剣を封じ込めてしまったのだ。

ガルシスを倒すには、“DEATH”を使うか、“ドラゴンスレイヤー”を使うかせねばならぬが、世界のバランスが再び崩れる事を考えると、ドラゴンスレイヤーでガルシスを倒すのが最良の手段という事になる。しかし、“DEATH”も併用せねば、ガルシスを倒すのは難しいであろう。

死の世界の毒気を吹きながら迫るガルシスをいかに倒すかは、勇者よ、あなたの決断にかかっているのだ。

Advise—How to Win

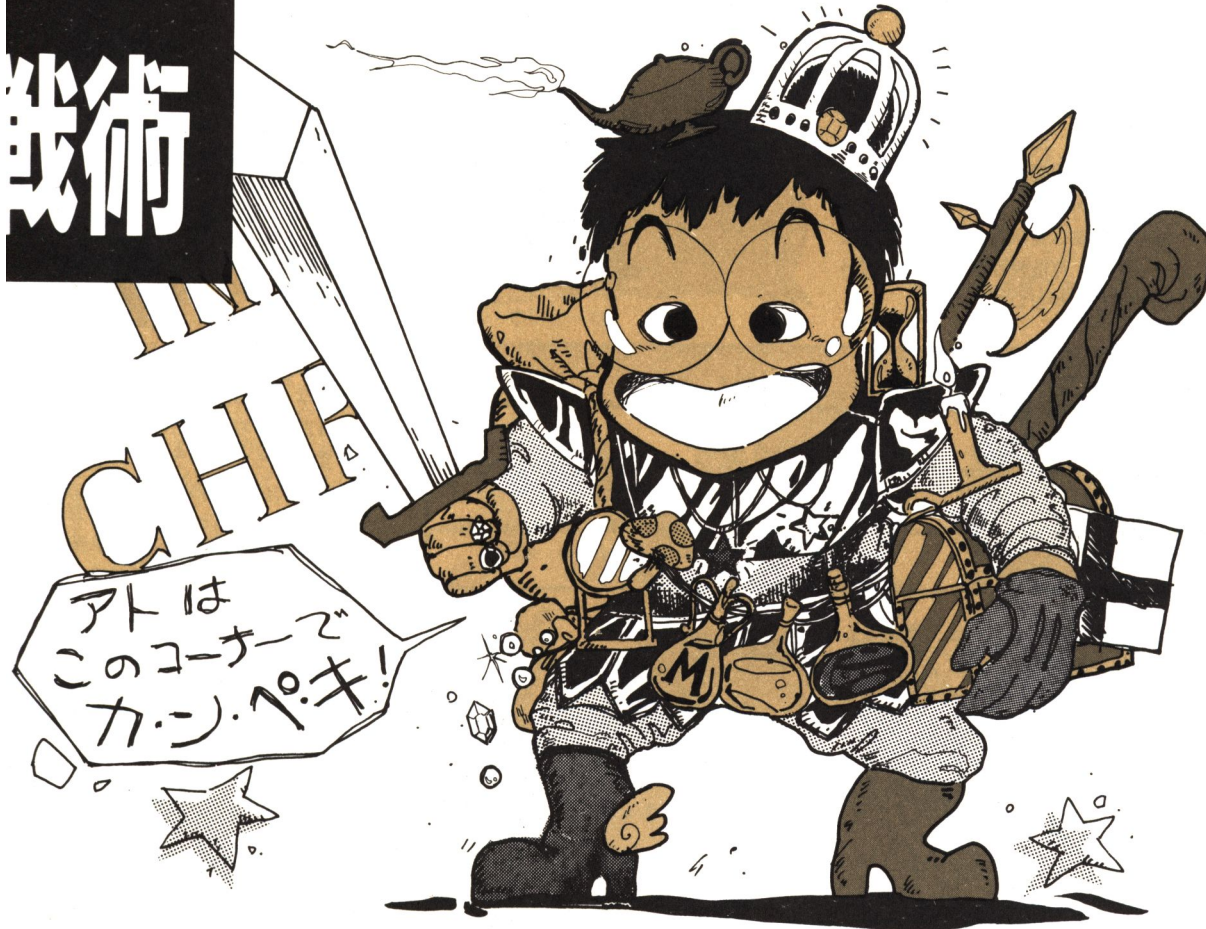
XANADU大好きゲーマー、ワックンがおくるキャラクターのつくり方講座。XANADUファンの目から見た教訓もなかなか絶妙。楽しみながらキャラクターメイキングの基本を理解することができる。

XANADU やったぞ…戦略

「ザナドゥやったぞ！このヤローッ」
その日、都会の気だるい昼の静けさを打ち砕いて、わけのわからない奇声とともに飛びこんできたのが、彼である。自称『謎の天才ゲーマー』、通称ワックンである。手にはもちろん、ザナドゥのディスクと、マップや覚え書きを書き記した方眼紙である。
「――それでねーっ、こうこうこうでさー、まったくもー、まいったねー」
なんて言いながら、締め切り前日の仕事をかかえるボクを、ムリヤリ話に引きずりこむ。
『あーあー、わかったわかった。おじさんは忙しいんだよ、さあ行った行った。あとでねー』
なんて言おうと思ったその時、ボクはひらめいた。ワックンの話を基にして、ザナドゥの攻略法なんか、書いたりしちゃおうじゃないか！
それをワックンに話すと、
「そりゃいいや、ボクのペーパーナイフのような（切れないようで、切れのよい、それでいてやっぱり切れない）頭脳を持ってすれば、最高のもんができるさ！」
というわけで、ここにザナドゥの基本的な攻略法のページが誕生したのであった。

キャラクターをつくりたいの？

さて、ザナドゥを始めるには、なんといってもキャラクターをつくらねばならない。キャラクターなしでゲームをしようといっても、それは少々無理な相談だ。
王様に名前を告げると、ダガーや食糧など、いろんなものをもらうのだが、問題はその先である。キミの前には、いろんな訓練所があるのだ。「訓練なんか嫌いだーっ、ボクはすぐゲームを始めるんだー」なんて言って、すぐに洞窟へ降りて行っても、迷宮への入口には魔法がかかっているのか、城の前に戻されてしまう。ワックンは言う。「そ

んな面倒臭がりやに、このゲームをやる資格はない！　ゲームは忍耐だ！」
（ワックン語録その１）
でもまあ、初心者なんかは、どの能力をどれだけ持てばいいのかわからないだろう。そこで、どんなキャラクターが強いのか、各能力の特徴を追って調べていこうと思う。

頭のイイヤツっているんだよなぁ

まったく世の中には頭の中がどうなってるかわからないくらいに、頭のイイヤツっている。ザナドゥの世界でも同じだ。おもいきっりＩＮＴ（あたま）がいいヤツもいれば、おもいっきりＩＮＴ（あたま）が悪いヤツもいる。
ワックン情報によると、ＩＮＴが全くないキャラクター、つまり“知”の道場での修行をサボったキャラクター（ＩＮＴのスコアが０００）は、ザナドゥ迷宮内で魔法がかけられなくなっ

てしまうのだ。どうやら、呪文が読めないというらしい。

だが、その反対に、頭のとーってもイイヤツは、魔法の効果を最大限に引き出せるので強い。ＩＮＴは１００が最高値なので、ＩＮＴ１００のキャラクターが、ザナドゥの世界ではもっとも頭のイイ、インテリなヤツということになる。

ＩＮＴが２倍になると、使う魔法の効果も約２倍になる。その辺を考えてうまく他の能力との配分を考えるとよいだろう。ワックンは言う。

「頭のないヤツは生き残れない。だが、力ないインテリ野郎も戦う資格はないぜ」　（ワックン語録その２）

腕力だけがたよりなヤツ

頭ばっかりイイヤツとは別に、世の中には「力がすべてだ！　この腕っぷしの強さで世の中、今まで渡ってきたんだ！」なんていきまいてるヤツもいる。

ザナドゥの中では、ＳＴＲ（ちから）があるヤツはあるヤツで剣を持つとやたらと強い。ＳＴＲもＩＮＴと同じく１００が最高値である。

強い強いと言っても、どれくらい強いのか、具体的にわからないだろう。そう思って、ちゃんとワックンレポートから、資料をピックアップしてあるんだ。それが下の図である。

これを見てもわかるだろうが、ＳＴＲが０００では全く被害（ダメージ）を与える事ができない。これでは全然、剣で相手を倒せないから、冒険をしてゆこうというのは無理だね。

１レベルのモンスターと戦うとき、１００のＳＴＲがあるヤツだと、表を見てもわかるとおりに、ビージャイアントなんて一発でやっつけてしまう。これは大きいが、そこまでＳＴＲが必要なのかは疑問が残る。でも、ＳＴＲが５０のヤツに比べて、絶対に２倍以上の効果があるのだから、これは魅力なことも確かだ。

ワックンは言う。「人並みでもいい。たくましく育ってほしい」

（ワックン語録その３）

相手に与えるダメージ

STR	0	50	100
ビージャイアント	0	50前後	120前後
バット	0	40前後	135前後

口先三寸、手八丁

ワックンが、他の能力値をさしおいて、何よりも重要だと何度も言ったのがＣＨＲである。

他の能力値は冒険をしていくうちに上がってゆく可能性があるが、これだけはそうもいかない。

CHR	KEY
0	200gp
50	100gp
100	75gp

上の表をみてみよう。もう歴然としているね。物価はＣＨＲによって決まるのだ。店屋のおやじと物の値段を交渉するのはかなり骨が折れる。向こうも商売なのだ。しかし、鎧や武器を買う我らがキャラクターは生命がかかっているのだ。執念深く食い下がって、なんとか安くいい物を手に入れたい。そこで発揮されるのが“魅”の道場で覚えた話術である。

これが下手だと、同じ物を手に入れるのに人の何倍も苦労せねばならない。苦労するというのは、それだけモンスターと戦わねばならないという事で、モンスターと戦う回数が増えるというのは、それだけ死ぬ確率が増えるという事だ。つまり、同じものを手に入れるために、人より死にやすいことになる。（うーん、見事な三段論法だ……）

表からすると、ＣＨＲ０の人は同じものを手に入れるのに、ＣＨＲ５０の人の２倍も死にやすい。これはえらい違いだ。まあＣＨＲは最低でも５０、できれば、７０～８０いや１００あったら、もうキミのキャラクターの前途は明るい。

ワックンは言う。

「かわいい子には旅が楽だ」

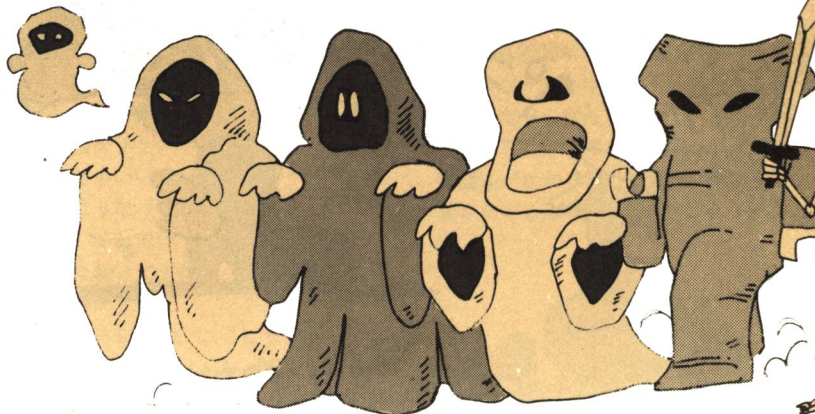
（ワックン語録その４）

忍者顔負けのヤツ

もう一つ、どうしても欲しい能力がある。それはＡＧＬだ。これは、剣で切りつけたり、移動したりする速度を表わしている。どれだけ身のこなしが素速いか、なのである。

ＡＧＬが高いキャラクターだと、画面のモンスターの動きがゆっくりで、逆にＡＧＬが低いとモンスターが速く動いているのに気づいたかな。

それに、ワックンレポートによれば、ＡＧＬが１００のときは、こちらが７回攻撃する間に、むこうからの攻撃があたるのが１回であったのに、ＡＧＬを10まで下げると、こちらが１回攻撃すると、むこうも１回お返ししてくるという、なんとも効率の悪いものとなったそうだ。もちろんこのために、ＡＧＬ１０であったキャラクターは１００であるものの７倍の被害をうけるのだから、たまったものではない。すぐに御臨終とあいなったそうだ。

ワックンは言う。

「鈍いヤツはダメだ。特に、自分が鈍いのに気づかないヤツはもうダメだ」

（ワックン語録その５）

世の中にはいろんなヤツがいる

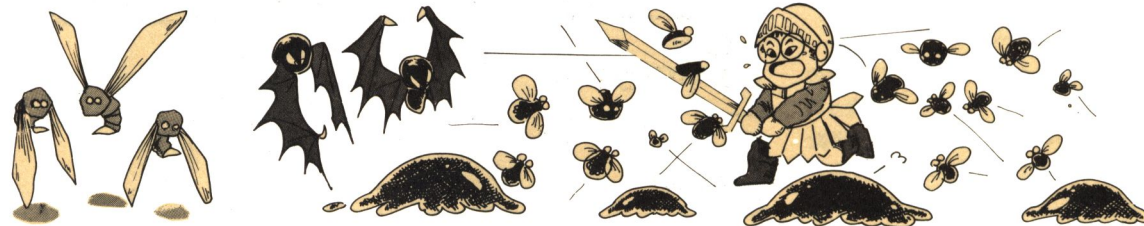
ほんっとに、世の中ってのは、いろんなヤツがいる。それと同じく、ザナドゥのキャラクターの中にもいろんなヤツがいる。

頭のイイヤツ、ワルイヤツ。

力のあるヤツ、ないヤツ。

器用なヤツと鈍いヤツ。

エトセトラ、エトセトラ。

しかし、そんなヤツらの中から、なんとかザナドゥの冒険にぴったりの人

物を捜して、それと同じキャラクターを創らねばならない。

だがキャラクターを操るプレイヤーの得手不得手や、操作の個人差なども考えると、一概に「コレ！」といったものが決定できない。

だが、キャラクターを創るうえでの指標や注意点は、及ばずながら挙げる事ができる。

まず最初に、基礎的な事だが、各能力について、最低限ØØØという事はないようにしなければならない。能力がないと、必ず致命的な弱点が伴うので、まず、レベルを上げてゆくのが不可能になる。

例えばＤＥＸがないと、敵を倒しても、宝の箱を開けられない。つまり、いくらモンスターを倒しても、宝の箱を開けられないという悲惨な結果になるのだ。え、何が悲惨だって？　決まってるじゃない。お金が手に入らないのだよ。これじゃあ何にも買えないし、やるだけ時間のムダじゃないかな？

次なる注意として、迷宮内で上がっていくもの、例えばＳＴＲやＩＮＴは、最初は多少低くても気にする事はないだろう。特にＭＧＲはØØ５だけでもあれば、どんどん上がってゆくから放っておこう。それより、ＣＨＲなんかにお金をつぎこんだ方が、結構いい。それから、ＡＧＬは大切な能力であるから、高すぎる事はたいへん良いが、決して低すぎてはいけない。

あとはもう、キミのフィーリングと力量次第である。

さーて、実戦だ!!

キャラクターを創り終えたら、もうあとは洞窟内で実戦だ。（まさか、まだレベル１への入口がみつからない人はいないでしょーね）

実戦で重要なのは、もちろんレベルを上げてゆく事であるが、それにはモンスターを倒していかねばならない。という事は、いかに戦いを有利に展開するかだ。すみっこから倒してゆく原則で、最初のうちはなんとかなるが、レベルが上の階に行くにつれて、普通の戦い方じゃどうしても倒せない敵ができたりする。そこで役に立つのがマジックアイテムだ。

大事に使って大きな利益

マジックアイテムは、そこいらに売られている普通のアイテムと違い、魔法の力でキャラクターを強くしてくれる。それゆえ、どこにでもあるわけではなく、大抵はモンスターが持っていたり、塔の中の部屋に納められていたりする。

特にマントは貴重品で、ゲーム中に数えるほどしか出てこないのだ。しかし、便利なアイテムで、これがなければ行けない場所もある。それゆえ、使う時と場所をよく考える事が大切なのだ。まあ、イザという時のために、なるべく温存しておくのが良いだろう。

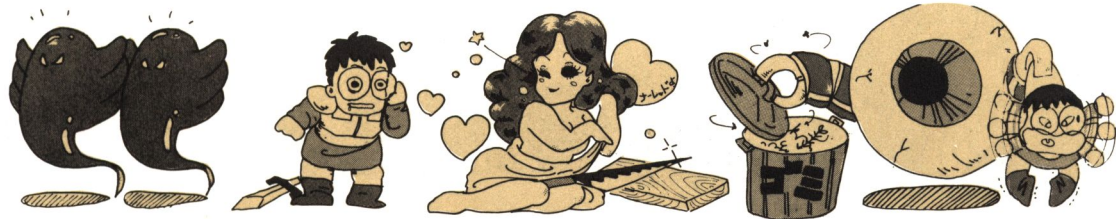
それから、ワックンも数えたわけではないが、経験からいってブラックオニキスは多くあるが、ファイヤークリスタルはなかなか見つからないようだ。

というのも、ブラックオニキスはモンスターが持っているが、ファイヤークリスタルは主に塔内でしか手に入らないからである。

あるようでないのがウイングドブーツである。これもかなり重要なアイテムであり、必要なところが必ず出てくるので、無駄づかいせず、きちんと温存しておくように。

複合すれば、威力は10倍20倍

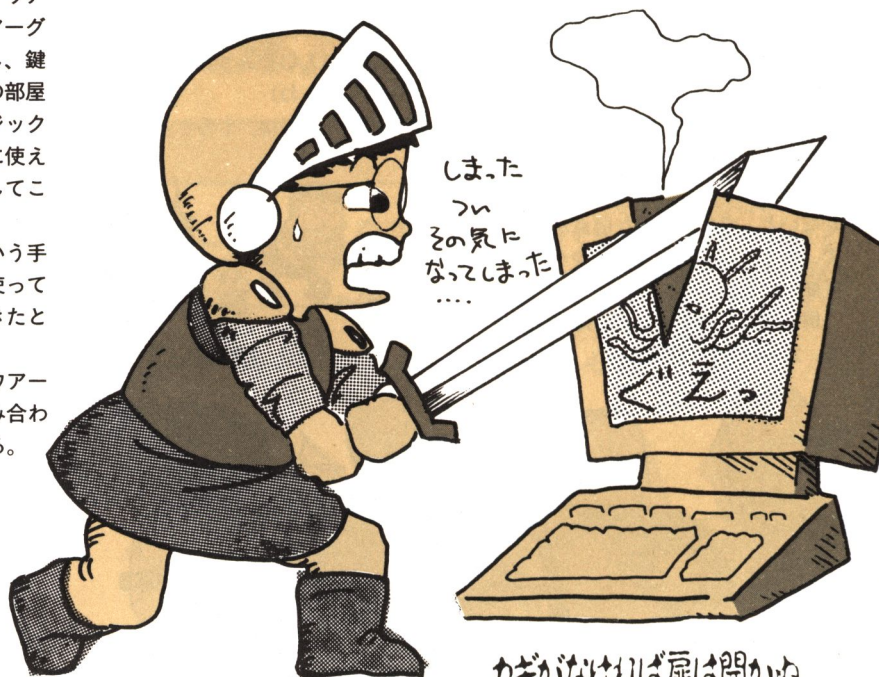
マジックアイテムは、単体で使っても威力はあるが、複合すればより一層その力を増す。

ザナドゥでは戦闘の時には、時間の流れが止まっているのに気づいている人も多いだろう。これは、アイテムの

効果時間が無視されているという事だ。つまり、戦闘が連続して続けば、永遠にマジックアイテムの効果は切れる事がないという事だ。

ここに例を示そう。

たとえば、塔の中でマントとアウアーグラスを複合させると、アウアーグラスで動かないモンスターを倒し、鍵などを気にせずに、すかさず隣の部屋へ移れば、戦いが連続して、マジックアイテムの効果時間がとぎれずに使える。しかも、モンスターは攻撃してこないのだから、一石二鳥である。

マントとデーモンズリングという手もあるが、これは、いま自分の使っている魔法の効かない相手が出てきたときに困る。

これを拡張して、マントとアウアーグラスにルビーやミラー等を組み合わせるなど、あとは自由自在である。

魔法は便利だね

魔法は、強い敵を倒すのにとても便利だが、使い方を誤ると、もったいないお化けが出る。そう、モンスターと戦ったときに、一番最後に倒したモンスターの持っている赤い箱の事だ。これには、普通手に入らないマジックアイテムが入っていたりするのだ。それが、魔法でモンスターを倒してしまうと(特にＤｅｇ系の魔法でよくやるが)全部白い箱になってしまうのだ。白い箱には、食糧か金貨しか入っていない。

気づいてはいると思うけど、一応書いておけば、あるモンスターの群れの中の一匹を倒して、そいつの宝箱の中身が食糧ならば、その群れの中の他のモンスターも、食糧しか持っていないという事だ。こういうモンスターは、一気にＤｅｇ系の魔法でカタをつけてしまおう。

だが、他の場合はちと困る。困った時にはスペクタクルだ。これを使ってあちらこちらのモンスターを覗いてみて、いいマジックアイテムを持っているヤツを剣で倒し、毒や食糧、金貨だけしか持っていないヤツを魔法で攻撃するようにすると、かなり効率良くマジックアイテムを手に入れられるだろう。

カギがなければ扉は開かぬ

最後に注意しておかなければならないのが鍵の事だろう。鍵はゲームの後半大量に使うので、生活に余裕ができたら、すぐにギルドへ行って、大量に鍵を買い占めよう。それから、レベルが上がるごとに鍵の値段もつり上がってゆくので、寺院で称号を受ける前に、必ずギルドへ寄るくせを身につける事だ。

長々と書いてきたが、最後にワックンが言いたい事があるそうなので、聞いてみると、「ゲーマーは孤独だ。常に孤独だ。自分の力で道を切りひらいてこそ、真のゲーマーだ」

(ワックン語録その６)

だ、そうだ。それでは、ここに載せた事が少しでもガルシス攻略の手助けになる事を祈って……。

Report of Battles

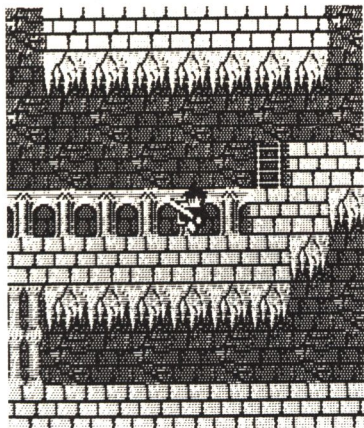
――激闘!! XANADU迷宮――

XANADUファンのソウクンが、XANADUでの激闘をレポートしてくれた。この血と汗の結晶に、みんな、知らず知らずのうちに引きこまれてしまうだろう。ユーザーの体験談も参考になるぞ!!

バトルレポート　レベル0,1

ウーン、ダメだこりゃ。また最初からやり直しだ。今度で３回目だぁ……。

１回目は「要するに、戦えばいいワケじゃん！」とナメてかかり、カリスマを低くしすぎて失敗。レベル３くらいになると、食料を買うだけで精一杯で、鍵や武器に手がまわらなくなっちゃったんだ。

２回目は、もっと単純な理由。レベル１のTempleとInnが並んでいるところの下、橋ゲタが並んでいるところに落ち込んじゃったワケ。我ながら情ないけど、ここは要注意だぜ。

でも今回は違う。前二回の失敗を反省して、キャラクターメイキング、道場へと向かう。普通、RPG（ロールプレイングゲーム）のキャラクターメイキングというと、ただ数字が並んでいるだけだが、ザナドゥでは違う。

ストレングス（攻撃力）なら“武”の、アギリティ（敏捷性）なら“捷”の道場でお金を払って鍛えてもらう（代金に見合った数値を与えてもらう）仕組みなのだ。だから、「ウン、これからゲームが始まるんだ」という気分は抜群！

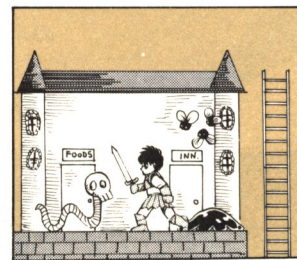
今回のキャラクターは、カリスマの値を80に設定。これならインフレに悩まされることはない（と思う）。

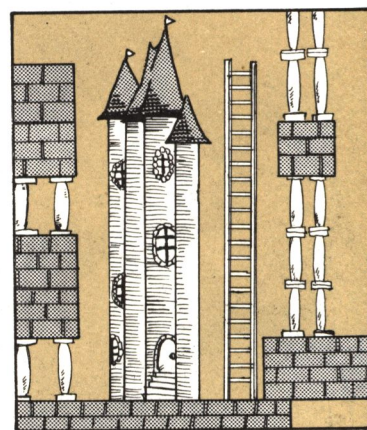
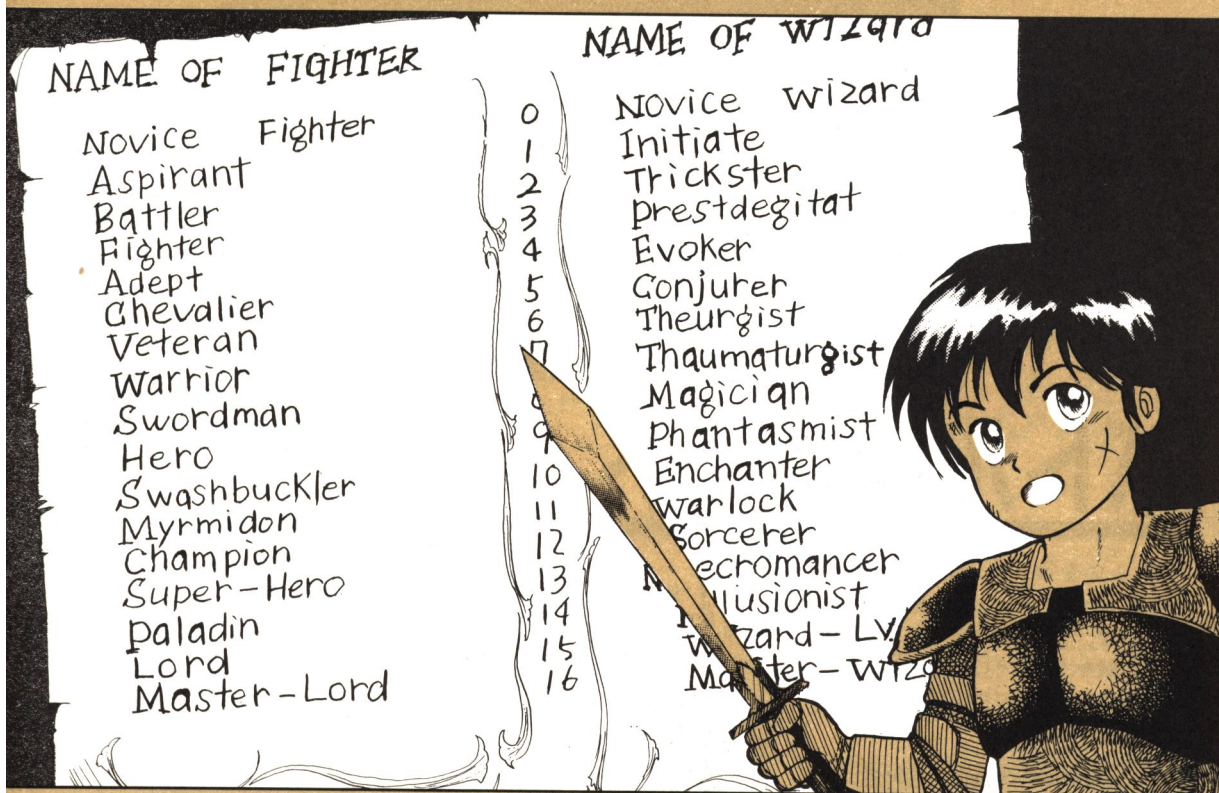
キャラクターメイキングが済んだら、いよいよレベル１の迷宮に……。

と、チョイ待ち！　噂に聞く「謎のアイテムショップ」に寄っていこう。

ここでは、最初に王様にもらったSpectaclesを売って、他のアイテムを買っちゃおう。オススメはHourgrass、Mantle、Demons Ring、Bottleといったところだ。

買物を済ませたところで、今度は本当にレベル１に。

レベル１に入ったら、まずはザナドゥの基本にしてメイン、戦闘（バトル）だ！　とはいえ、最初はこちらもすんごく弱い。しばらくはスタート地点のそばだけで戦うのだ。無理は禁物。だから、最初の相手はOchre JelyとBoalisk、Bee Giantに限定しちゃう。こいつらなら動きも遅く攻撃力も弱いから、序盤の相手にうってつけ。しかも、スタート地点付近に群れをなしている（？）から、経験値を積むのにもってこいなんだ。

こいつらとひと当たりして、魔法と武器の攻撃力がチョイと強くなったら、次の目標、スタート地点右下の城へ。

この小さな城の中にはS（Small）Shieldがあるんだ。城へ入ってすぐの部屋にいるAresさえ倒せばこっちのもの。お隣りの部屋でBoaliskを軽くいなしてS・Shieldをいただこう。

これで防禦力もアップしたぜ！　この城にはもうひとつS•Shieldがあるけど、そちらにはH.P（Hit Point＝生命力）500のGoblinがいるから、今回はパス。

城を出たら、マップ全域をまわってみる。でも、まだ戦う相手は雑魚だけ。H.P400のSkeletonやH.P500のGoblinと戦うにはまだ早い。それと、武器と魔法の使い分けも大事だ。

ザナドゥでは魔法で敵を倒すとWizard（魔法使い）の、武器で倒すとFighter（戦士）の経験値が別々に上がるのだ。だから、楽をしようと魔法ばかり使っていると、武器の威力が増えなくなってしまう。しかも、敵の群れの最後の一匹を倒すと、アイテムが手に入るのだが、魔法で倒すとそれが手に入らない。自分のキャラクターをバランスよく育て、さらに持ち物（アイテム）に不自由させないようにする。まさに「子育て」ゲームなんだ。

ザナドゥを終えて—ユーザーからの手紙①

このゲームを買ってからというもの、ほとんど毎晩、主人と交替で（それぞれキャラクターを持って、別々に遊んでいるので）楽しんで、ずいぶんと寝不足になりました。

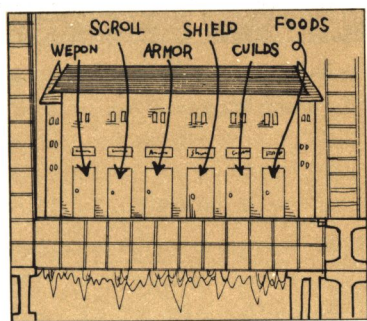
あっ、自己紹介が遅くなってすみません。三鷹市に在住の公務員の妻、30歳です。コンピュータは、３年前に買った初代ＰＣ—9801を使用しています。最近２ＨＤのディスクドライブを増設し、それを機に、このゲームを買いました。

ＲＰＧは以前にも「ブラックオニキス」をだいぶ楽しみました。それに味をしめて、このゲームにもトライしたのですが、初めは本当に驚きました。動くのに忙しいこと……。ほとんどアクションゲームなのですから。アクションの苦手な主人はとまどっていましたが、ゲーム自体のおもしろさにひかれて、がんばり通しました。

最近のものでは、特に気にいったゲームでしたね（２人とも）。「秘密のアイテムショップ」がレベル１に行く途中にあるのを発見したのは主人です。その他にも、アクションゲームが苦手なはずの彼が、キーボード操作のハイテクニックをいくつか発見しました。一見しただけでは、不可能と思えるようなところにも、テクニック次第でたどり着ける、という仕掛けのうまさには拍手かっさいでした……。

東京都　Ｙ．Ｙ．

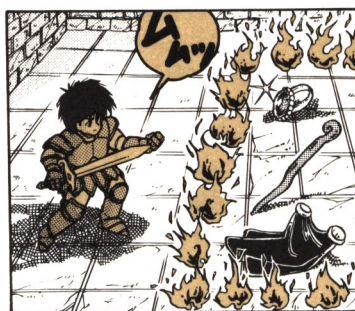
バトルレポート　レベル 1

マップ全域でOchre Jely、Bee Giant、Boalisk、Batあたりを片づけたところで、下部の商店街へ行こう。ここは、鍵を1個使うけど、一度に何でも揃うので、かなり便利だ。

ここで何を買うかというと、絶対に武器。だけど高い！　そこでアイテムショップで買ったBottleを使うのだ。これで物価はズズッと下がり、Hand Axeと魔法Fireが買えた。これで攻撃力は倍増だ。

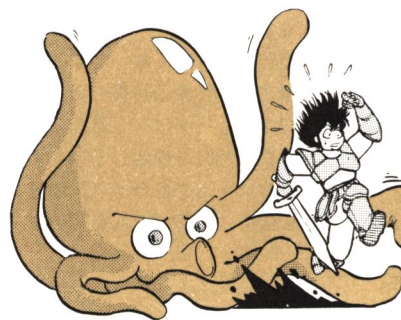
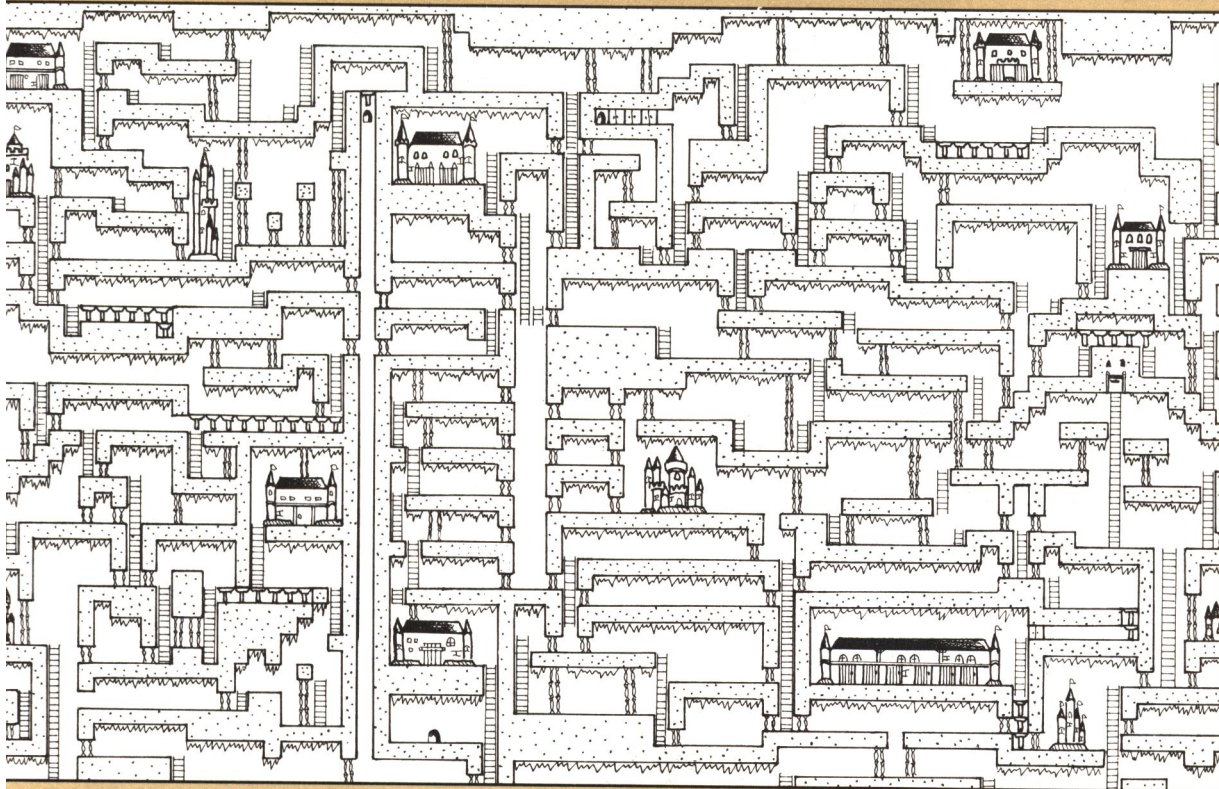
そこで、商店街右下の小さい城に入った。ここで手強いのはGoblinだが、武装を強化したオレの敵じゃないぜ。ここにはRodにM (Magic) Glovesがあり、買ったばかりの武器と魔法のパワーを一気に上げることができた。

ところが、にっくきFire Elementに一撃でヤラレてしまった！　動かないしH.Pも100と低いのに。ズルイ！　大事な生き返りの薬Elxirを使ってしまった。

そんなワケで、この城はFire Elementを残して退散し、その右上の中くらいの城に向かう。

ここでのメインの敵はSkeleton。さっきまでは怖かったけれど、今はこちらの強さが違う。目をつぶってたって負けやしないぜ。ここでは、Demons RingやM・Gloves、Daggerなどを入手した。しかし！　またも邪魔なFire Element。目の前にMantleやDemons Ringが見えてるってのに、それらを囲んでるんだから！　まったく、イジワルなヤツらだぜ。まっ、次に行こ。

てなわけで、先ほどS・Shieldを取った城だ。ここのFire Elementはカワイイ。ポンポン死んでくれる!! だが、H.P500のGoblinが強い。やっとのことで倒したときは、こちらも半死半生だった。やっぱり、Deg系の全体魔法が欲しいね。

そしてレベル1の最後は入口を“火(Fire Element)”が守る大きな城。この城の内部は広く敵も強いが、こちらもレベル1全部をまわり成長している。ルンルンと進んで行くことができた。

ところが、そんな幸せ（?）も長くは続かなかった。城の奥の奥、最深部の部屋には、あの大ダコBig KRAKENが控えていたのだ！　それでも入ってしまったものはしょうがない、と思い戦ったが……。やっぱりダメ。ヤツは強いよ〜〜〜、と泣きながら城をあとにするワタシでした。

大ダコといくつかのFire Elementをパスし、レベル2で行っちゃう。と、その前に商店街でお買物してTempleでレベルアップをしとこう。とくに鍵はレベルが上がると値段も上がるし。

で、武器はL(Long)Sword、魔法は念願のDeg Needleを購入。もちろん、鍵も買えるだけ買った。

そしてTempleへ。Fighterレベルは Aspirant、Wizardレベルは Initiateへと、各1レベルずつのアップだ。ステータスも少し上がったし「さてレベル2へ」と早まらないのがいいところ。城の中に取り残したM•GrovesとRodを2、3個取って、新しい武器と魔法のパワーを上げておこう。こうしないと、いくら強い武器や魔法も、新品のうちは威力が弱いのだ。何にでも"慣らし"は必要だってことだ。慣らしついでに、レベル2へのトンネルに行く途中に出会う怪物たちもやっつけておこう。

これで、まずはレベル1でやることはやった。レベルアップ完了、装備完璧、食料と鍵もOK。いよいよ、レベル2へ進撃だ。

ステータス(称号)——
Aspirant
Initiate

ザナドゥを終えて—ユーザーからの手紙②

先日、やっとザナドゥを解き終えることができました。以下に、ボクのテクニック(必勝法)を書きます(みんな知ってるとは思いますが……)。

①新しいレベルに行ったときや、初めて塔に入るときは、ドライブ2を開けて(セーブをされないようにするため)、マジックアイテムのスペクタクルズを使って、どの敵がどんなアイテムを持っているかを調べるのがいい。

②戦闘シーンで、敵をやっつけたときに出てくる宝箱は、開けないでおくと楯になるので、なるべくとっとく。敵の数が多いときや、出たり消えたりするヤツ、魔法をブツけてくるヤツが相手のときに、すっごく役に立ちます。

③マジックアイテムを持っている敵は、なるべく剣で殺す。どうしても近寄れないときは、デーモンズリングやアワーグラスを使うといい。とくにマントとウイングド・ブーツを持ってるやつは、絶対剣で殺すこと。

これくらいです。でも、これだけでも、ずいぶん有利にゲームを進めていけるようになると思います。

ボクは、毎日毎日やり続けましたけど、こんなに長い間、飽きずに楽しめたのは、このソフトが初めてです。これからも、がんばってもっとおもしろいソフトを作ってください。

東京都　O．J．

バトルレポート　レベル2

レベル2ったって、なんてこたぁないハズ。武器はDaggerから4レベル上のL（Long）Sword、魔法もNeedleから4レベル上のFireと群れ全体に効くDeg Needleに持ちかえてある。防禦もS・Shieldでバッチリ。

と、レベル2の最初はタカをくくっていた。そして初めの相手はGar Bug。

コイツはH.P600で、レベル1のGoblinとほぼ同じ。だからL・Swordを使えば一発だ。ところが、これに気を良くしてAssasin Bugに当たったら、まるで違うじゃん！

ハッキリ言って強い！　しかも動きが速い！　それで戦法を変え、Deg Needleで攻めたのだけれど、威力がない。……1回死にました……。すかさずリセット。レベル1の終わりからやり直しですな、こりゃ。

Gar Bugを倒しつつ、一番近い小さな城へ。入口の部屋にいたのがRavenだ。コイツも強いし速い。Fireのスピードではたちうちできない。ソソクサと逃げ出し、Deg Needleにチェンジ。「威力は弱いけど、背に腹は代えられない」とばかりに、城に入ったらスペースバーを押しっぱなし。エーイ、アイテムなんざいらねぇぜ！

その後は、たいした敵はなし。収穫はDemons RingとMattockだった。

この城でけっこうお金が貯まったで、レベル1に戻り、Armor（鎧(よろい)）、Ring Mailを買う。Clothに比べて4レベルも上だ。Aresにわざと囲まれても、全然ダメージを受けないほどに強い。だけど、やっぱり、あの“火”のヤツには負けるので、再びレベル2へと向かうことにする。

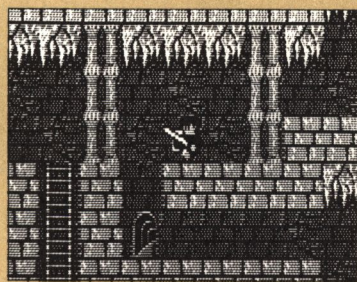
先ほどの小さな城の左の、中くらいの城に入る。ここで事件が起きた。入口にいるScorpion Giantをやっつけた後に出てくる赤い箱を不用意に開けたら、なんとBlack Potion! H.Pが半分になってしまったのだ！　後悔しつつRed Potionを飲み、城へ入る。

初めの部屋にいたのはHoodだ。動きもトロイし腹もたっていたので、速攻で血祭りにあげてやった。フッ、オレを怒らせたのが間違いだったな。

あとの部屋も、ほとんどKrakenとHoodだったので、この城は楽勝でクリアーした。

次の目標はマップ上部の小さい城だ。ここへ行くには、ちょっとしたワザを使わなければならない。そのワザとは、城の下のハシゴからの9、7キーの連続押し。タイミングが難しいのだ。また、この城へ入るにはもうひとつ方法がある。城の左に出たところで、右側（城側）の壁に、Mattockで穴をあける方法だ。ワザと鍵を使うか、楽してMattockを使うかの違いといえる。

この城は、入ってしまえば簡単だ。それよりも、大変なのが最大の城。ここには、レベル1の上部のトンネルから入らなきゃならない。というわけでレベル1に戻るついでに、上部のもうひとつのトンネルの上にMattockで穴をあけたところ。ここに穴をあけると、鍵を三つ使わなくて済んじゃうんだ。

もひとつついでに、Templeに寄る。するとFighterレベルがBattlerに、

WizardレベルはPrestdegitatに上がっていた。ラッキー！

そして、やっとレベル2最大の城へ。ここにはデカキャラもなく、しかもレベルアップしているので敵もなし。なんなくクリアーした。そしてH.PをMAXまで回復させ、下部のトンネルからレベル3へと向かったわけだ。

ステータス（称号）――
Battler
Prestdegitat

ザナドゥを終えて―ユーザーからの手紙③

地上の道場で各ステータスを決定したら、いよいよ地下の冒険です。

まずレベル1。常識的な難易度。4、5回やれば慣れますね。私がここで学んだこと、それはアーマーもシールドも慣れなきゃうまく力が引き出せない！武器なら、敵にポコポコとぶつかればいいのに、アーマーとシールドはフツーとは逆で、敵に殴られて強くなる。これに気づくまでは、なかなか2面に行けなかった。でも、今ですら敵にアーマーの背を見せて殴らせるのは苦しい。フッ、罪なゲームだぜい！ このゲームでマゾになったらどーするんですか!?

レベル2。敵が強い。ガーバグですらレベル1の王者の私よか強い。ちくしょー、負けるもんか。それとレベル2ではなかなかちょうどよい敵に当たれない。初めはガーバグ、次にサーグウェン。レーヴンはレベル4の使者じゃないか!?

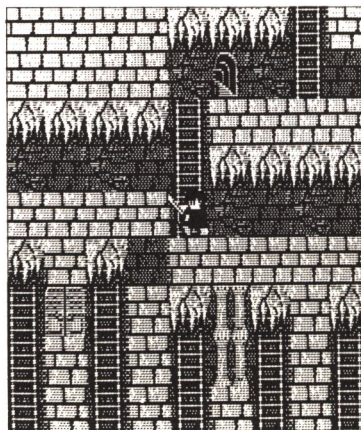
レベル3。なんだコイツら？ H.Pが1600、1800……。俺はまだ1500だぞー。ワッ、よせ、話し合おう。なっ、ビホルダーさん。Mitterなんかやめろ！

以上のように、エンエンとレベル10まで続きました。で、とくに苦労したのは、エ～、全部です。でも再突入でレベル3は比較的簡単でした。あと、驚いたのは、レベル9にキン・ドラがいたこと。ここで思わず死にました。そしてリターンマッチで倒した時……。やったぜ！

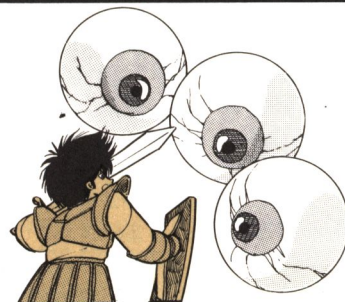
東京都　S．Y．

バトルレポート　レベル3

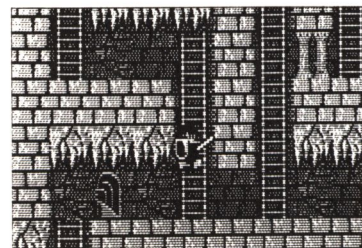
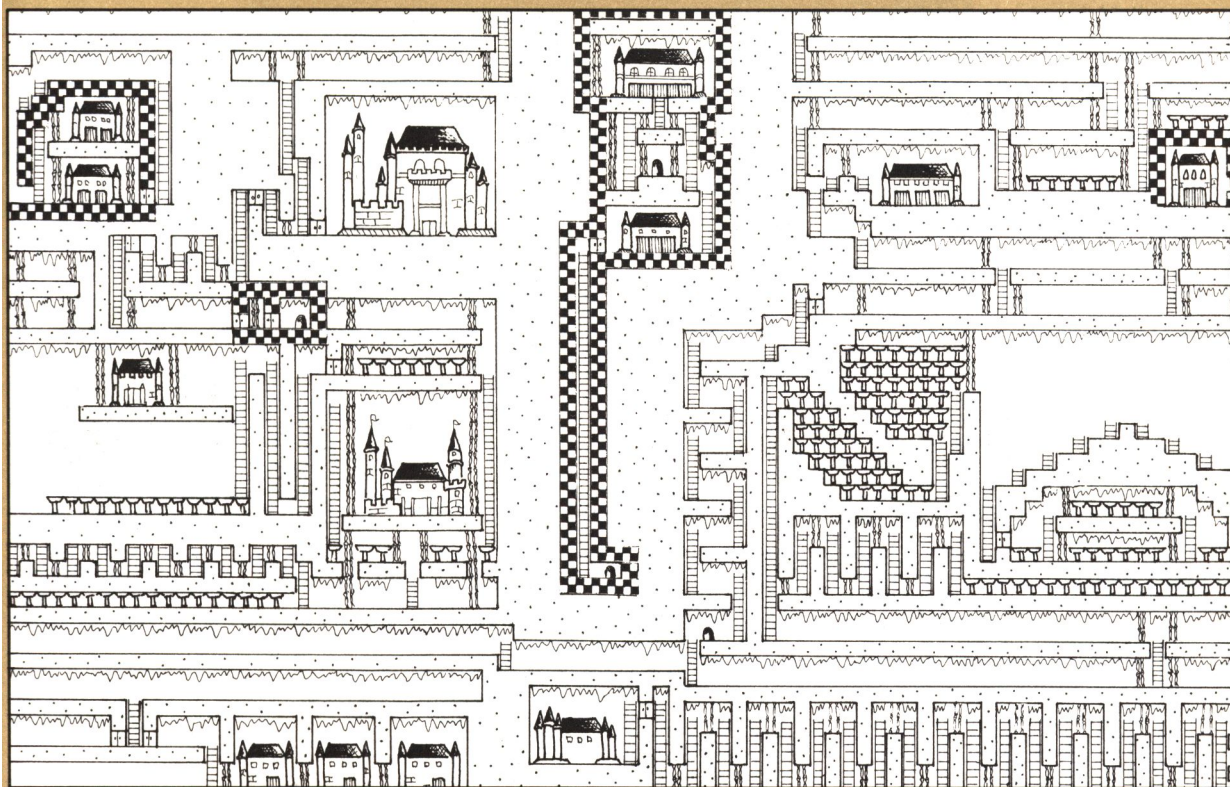
レベル3に来たものの、トンネルから見える城までが遠い。行きつくまでに九十九折れの道を2周もするのだ。もう指がツリそう！　と思っていたら、出てきたのがUinalだ。これには困った。コイツを殺すとKRM（カルマ）が増え、Templeに行ってもレベルを上げてもらえなくなるのだ。だから触わっちゃいけないんだけど、相手が勝手にブツかってくるから始末が悪い。これは、勝手にビルの上から飛び降りて、下にいる人を巻き添えにするのと同じだ!?

対応策は、Candleを使ってSkeletonに化けること。これが一番と思ってたんだけど、他にもあった。それは、トンネルから下に行き左に曲がったところのブロックを掘っちゃう方法だ。Uinalには会わないし、時間的にも速くて便利だぞ。

こうして入った小さな城は、6部屋しかない“ウサギ小屋”で、しかも4部屋は空部屋。だけど、＋1 S・Shieldがあったのが嬉しい。これでまた、防禦力が一段とアップしたぜ！　ヨシッ、次の城、行こう！

中くらいの城へ行く途中に出会ったSlug Giantは、オイシイ。弱いわりに、Bottleというアイテムを持っているからだ。あ〜、オイシイ。

と思ったのも束の間。次に現われたBeholderは、なんと魔法を使ってくるじゃないか！　魔法で応戦しようとしたがスピードが違うし、ヤツは神出鬼没で、全然かなわない。早々に退散して、行き過ぎるのを待つことにした。

ここでステータスを見ると鍵が少ない。鍵を買うために、一気にレベル1の商店街に戻ることにした。そして鍵を買い、対“火”用に水の魔法Delugeを購入。残してあった“火”と大ダコをメデタク倒し、いくつかのアイテムを手に入れ、さらに対Beholder用にDeg Mittarを買ってレベル3の中くらいの城へ戻った。

結果、Deg Mittarはよく効いた。でも、人に苦労させたわりに“目玉”が持っていたのはSpectaclesだけってのは許せない感じだなぁ。

中くらいの城は、実は狭く鍵も必要ない。収穫は、また＋1S・Shield。帰り道が面倒なので、またMattockを使って穴をあけてしまったぞ。

大きな城へ。さすがに広い！　50部屋近くある。が、怪物が棲んでいるのは3分の1くらい。楽は楽だけど、食料の減りが早く、途中、一度食料を買いに戻ったほどだ。

ツラツラと進んでいくと、いたぜ！本物の大ダコが。レベル1の大ダコと違い、こちらはKRAKEN Giant。4つある王冠(CROWN)のうちのひとつを持っているヤツだ。だからこそ、負けてもともと、とばかりに「大ダコイッキ、行きます！」。だけど、結果は予想通り……。

ここで気分を変える意味もあり、魔法Thunderを買いTempleへ。FighterレベルはAdeptへと2レベル、WizardレベルもConjurerへと2レベルアップした。ヨーシ、なかなか順調だ。

それでは、レベル4へ、と思ったら、レベル3でまだ行ってないところがあった。それはレベル1でMattockで穴をあけたところから入る場所だ。「なにを今さら」とは思いながらもレベル1へ戻り、エッチラオッチラとレベル3まで帰ってきて一服。ちょいと鋭気を養ったのち、レベル4へと向かうのであった。

ステータス（称号）——
Adept
Conjurer

ザナドゥを終えて—ユーザーからの手紙④

ザナドゥは、今までに解いたＲＰＧのなかでは、一番好きです。好きな理由としては、まず、歩けばfoodが減っていくところや、カルマがあるとTempleに入れてもらえない、など現実的で、無理なこじつけがないところです。

その他にも、グラフィックが綺麗、デカキャラの動きがとてもスムーズだというところなどです。

あと、ゲームを終わってみて感じたことは、ゲームの前半よりも後半の方が、比較的簡単だということ。

それはなぜかというと、武器の攻撃力や魔法の攻撃力が、かなり高くなってくるからです。つまり、これらの攻撃力が高くなってくると、たいていのモンスターは楽に殺せるようになっているからです。

それに比べて、前半の方は買いたいもの（武器や魔法だけではなく、食料と、それに鍵が大事です）がたくさんあるのにお金がないし、自分の攻撃力に対してはモンスターが強すぎるから（とくに3面、4面）とても難しかったです。

体験談を言えば、マントルを使いすぎて、後半とても困ってしまったことですね。おかげで+7L・Shieldを取りそこねました。KEYは1面で20個ぐらい買い占めたと思います。これは自分でも成功したと思ってます。後半に鍵の心配をしなくてよかったからです。

岩手県　Ｈ．Ｅ．

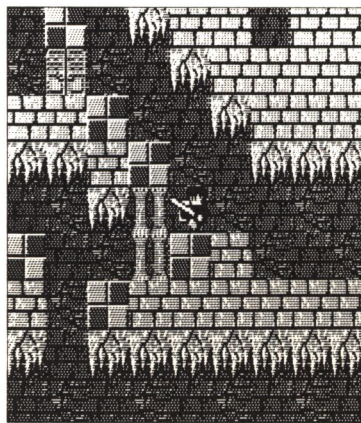
バトルレポート　レベル4

レベル４へのトンネルを出たとたん、斜め移動を強いられる道、その果てに、城はあった。城の前の扉を開け、最初に対戦したのがLilithだ。「ウォ！」これが出会ったときの印象。なにしろH.Pが10000の怪物が９匹！　Fireを投げつけてきて、さらにフッと消えては突然現われてくる。まったくつかみどころがないのだ。

それでもDeg Mittarは使えない。何（アイテム）を持っているかわからないから、Thunderで応戦し、剣でトドメを刺すしかないのだ。だから、当然かなりのダメージを受けた。でも、それだけの価値はあった。ヤツらは990～1200ものGoldを持ってたのだ。他の怪物とはケタが違う。ウレシイね、こーゆーお客さんは。

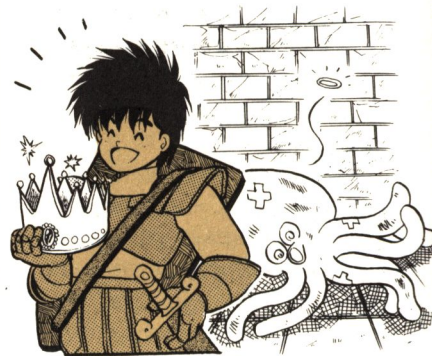
そうそう、同様に、近くにいたUstilagorもいい。Elixirを持ってる。

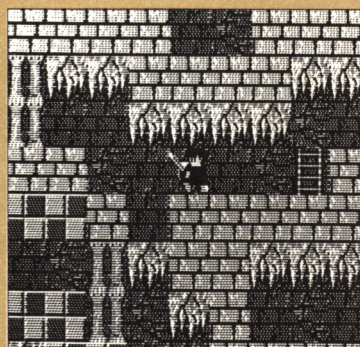
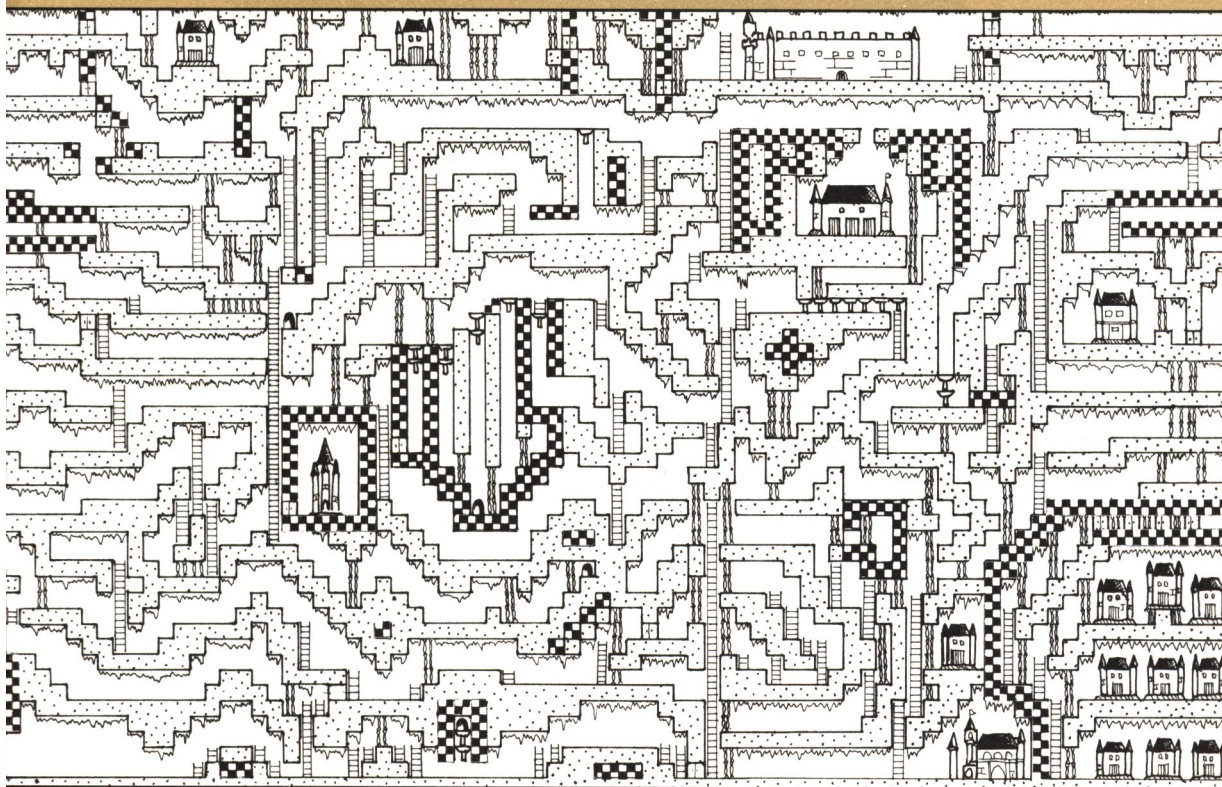
で、最初の小さな城だけど、６部屋しかないのに鍵は10個も必要なのだ。Demons RingやM•Gloves、Mirrarといった物が手に入ったけど……。

ここで鍵が少なくなったので、マップ下部の商店街へ行こうと思ったのだが……。行き方がわからない！　そして考えついたのが、またもやMattockを使う方法。商店街へ入る扉の前のハシゴの境を２つ掘る。これなら入るときも帰るときも使えるってワケだ。

買えるだけ鍵を買った後、マップ中段の中くらいの城へと進む。ここも６部屋だけで鍵を７個も使うわりに、たいしたアイテムはない。チェ！

「こりゃ、大きな城へ入る前に鍵を買う金を貯めなきゃ」と考えて、通路を歩きまわることにした。すると、いるいる、下部の方に。YocholやShrieker、Cokatorice、Monodroneあたりがウジャウジャ！　そいつらを倒して行くと貯まること貯まること。お金と食料がドンドンフトコロに入ってくる。

こんな風に歩いていたら、いつの間にかレベル３へのトンネルの前。「エーイ！」とばかりに、残してきた大ダコ退治に向かったわけだ。

レベル４で経験を積んできたオレにとっては、もうKRAKEN Giantといえど敵じゃない。「虎は死んで毛皮を残す」というけど、大ダコは「死んでMushroom２個とM・Gloves２個、Rod２個に、そして念願の王冠(Crown)を残した。やったぜ！

ここでは王冠とMushroomだけを取り、他は次に買う武器と魔法のために残しておいた。その後、武器をLanceに、魔法をCorrosionに買いかえ、鍵を30個（！）購入。大きな城へ向かう。

でも、アレッ？　コレってどこから入るの？　迷ってたら、あったよありました。まったくわかりにくい。ここも、入るために垂直ジャンプ＋左ジャンプのワザを使わなきゃならなかったのだ。これはそれほど難しくないけど、わかりにくいね。それに、城の前で鍵を２個も使うんだから……。

大きな城の内部は、予想通りほとんどの部屋に鍵がかかっている。そう、城全体では70個近くもの鍵を使うのだ。

この城ではデカキャラはなし。一番の収穫となったのは、＋１Ｌ（Large) Shield と「How to Use Pendant」。鍵を使ってもひとつの扉しか開かないが、Pendant を使えば、たとえ四方に扉があろうと、その部屋の中ならすべての扉が開くのだ。この方法（？）がわかっただけで、かなり鍵の節約につながるハズだ。とはいえ、やはり鍵の消費量はボー大。ホ〜ントに、鍵に悩まされたレベル４だったぜ。

ステータス（称号）——変わらず

ザナドゥを終えて—ユーザーからの手紙⑤

ファルコムさん、やっとザナドゥを解き終わりました。

だけど、すいません。実はずるい方法（ディスクＣを入れ換えて、そのレベル以外の敵が元に戻ってしまうという方法です）を使って、KING DRAGON を倒しました。

またまたすいません。戦士(Fighter)の経験値が6553505になりました。

そして、おもしろいことがわかりました。

実は、ファルコムさんでもわかっていたかもしれないけど（たぶん、プログラムを作った人はわかっていると思いますけど)、Master Fighter を超えて、もっともっとドンドン経験値を増やしていくと（ずるい方法じゃないと、絶対にこうはいかないと思いますけど)、戦士の称号がくるくる回って、Worp UP や Worp Down などがでて、今の称号が、なんと Open Box です。

最後は文字がでるなんて、思ってもみませんでした。とってもうれしい。ほんとうにうれしい。

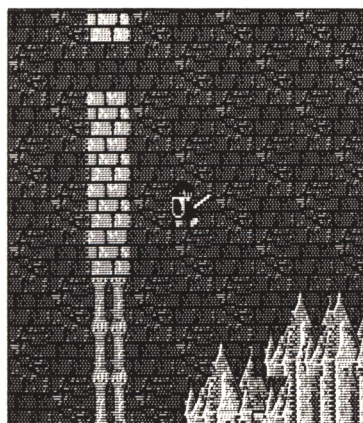
☆ RYDEEN ☆
Open Box

Illusionist
Max H. P 5223600
Golds 1460000
Strengs 25500
Magic 382500
Defend 439750
群馬県　Ｏ．Ｋ．

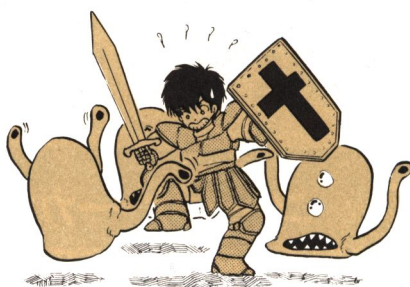
バトルレポート　レベル5 I

　ヨーシ、鍵も買ったし、レベル5に入っちゃう！　トンネルを抜け左右に動いてみると、ハシゴがある。その右には大きな城が。そして、その城に入ろうとしたらSnowman(雪男)がついてくる。行きがけの駄賃、とばかりに戦うと……。強い！　あ～っ、ビックリした。死ぬかと思ったぜ。いや、でもコイツとは城に入る前に4回戦ったけど、レベル5の怪物の強さを知るには、ちょうどいい相手だったみたい。雪男さん、ありがとう!!

　さて、城に入ろうとしたら、入口がない！　ひとしきり悩んだあとで発見したのが、自分の真上にある扉。でも、どーやっていくの？

　そして考えた末に見つけたのが、この方法。

　まず城の左にあるハシゴを一番上まで登る。次にアイテムをMattockにかえる。そして、そこから右に飛び降り、右の壁の厚さが1ブロック分になった部分で、できるだけ上の方を掘る。そうしたら、あとはカンタン。そこを足場として、レベル2の大きな城へ入ったときの要領で右に飛び降り、入口のところでスペースバーを押せばいいんだ。

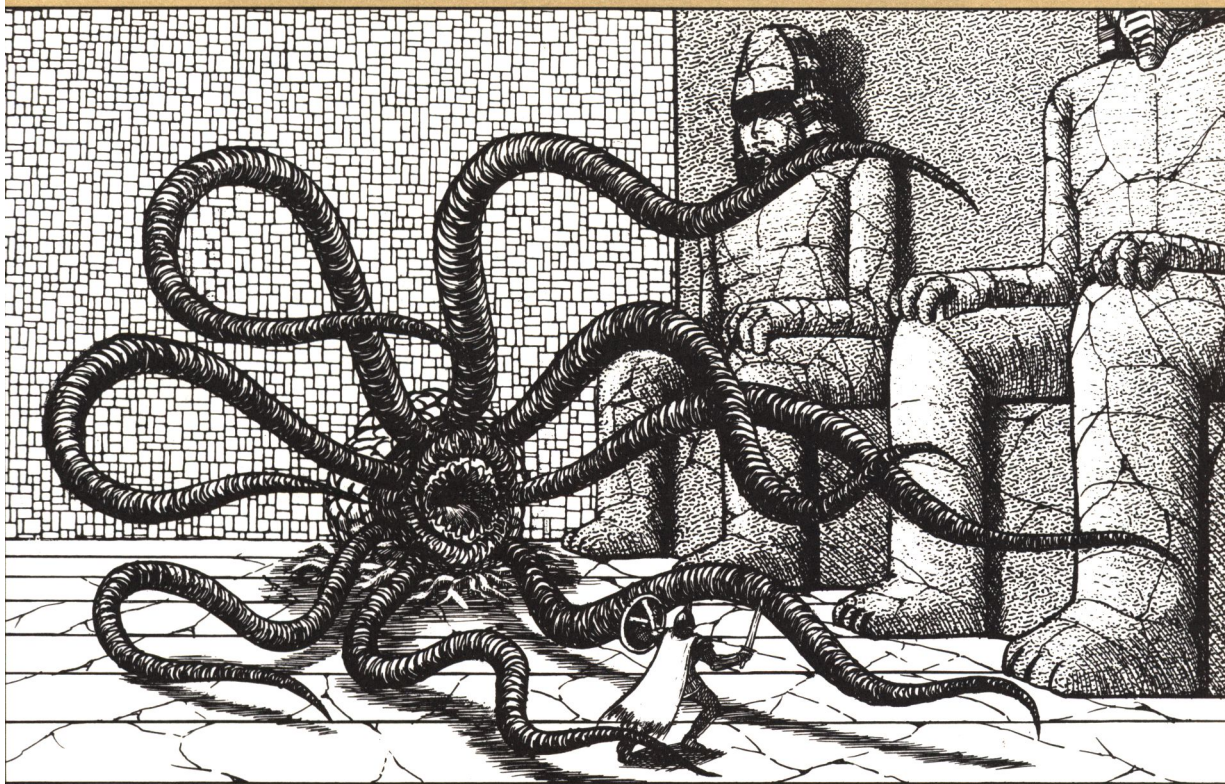
　こうして城に入ると、思ったとおりまわりは鍵つき扉ばかり。ホ～ント、鍵をいっぱい買っておいて良かったぁ！　だけど、問題は鍵じゃなくて怪物たち。

　最初の部屋のMihstuの群れにやられて、一度死にましたぜ。城に入る前にセーブしておいてよかった！

　ここは、素直に自分の力のなさを認め、レベル4のTempleでレベルアップ。Fighterレベルは Chevalierに、WizardレベルはThaumaturgistへとアップする。今回はこれだけでレベル5へ戻る。当然、行き先はさっきの城。

　さっきは大変だったMihstuの魔法攻撃も、2レベルアップしたこちらの魔法にはかなわない。Deg Fireでイチコロだ。

　Mihstuだけじゃない。美味なるキノコ人間Myconidや全然動かないStoroper、Achaieraiなんてのもカモ、どころか、ネギ背負って焼きドウフとシラタキと春菊を持ってナベの中に入っているほどのカモなのだ。もうカモ鍋直前ってなレベルなのだ。

　この大きな城は、鍵やPendantを使い過ぎるのが嫌だったけど、進んでいくうちにHolly BibleやBoots、Mushroom、Hummerなどのオイシイアイテムが手に入るので、損得の勘定では“得”の方に傾いてるね。それに、敵もそれほど強くないから、アイテムだけではなく、経験値を得るためにも、これまでで一番いい場所だと思うな。そうそう、奥には+2S・Shieldもあって、防禦力もアップしたし。

　と、こんな風にトントンと進んでいって、ある扉を開けたら……。アレッ、アレレッ？　ディスクをアクセスしてる。音楽も変わっちゃった。オイ、デカキャラかよ!?　ちょっと待ってよ、心の準備が……。アーッ、GRELL Giant！　来るぞ、迫ってくるぞ！　これはヤバイぞ！　どうしよう！

と、ひとしきり恐怖に怯えたのだけど、逃げながらブツかってみると……。ウフッ、勝ってしまいました。いや、本当に意外な結果だなぁ。自分でもビックリしたもんなぁ。なんで勝てたんだろう、とステータスを見てみると、意外なほどに成長してる。ウン、我ながらアッパレなほどの成長の早さ。「男子、三日会わざれば刮目して見よ」ってなもんだね。

ステータス（称号）――
Chevalier
Thaumaturgist

ザナドゥを終えて―ユーザーからの手紙⑥

ぼくの主人公ZINGYがレベル9でキングドラゴンを倒すまでに、実は5人の勇者が旅を断念したのでした。

その勇者たちの名は、Toy、STING、Howarad、ZINGY（キングドラゴンを倒したのは、実は二代目）です。彼らのなかでも、とくに残念だったのは、ToyとHowaradという者で、Toyはあまりにもマントを使いすぎてしまい、レベル7の城にある3番目のクラウンを取ることができなくなってしまいました。

Howaradの場合は、ドラゴンスレイヤーを取るときに、その前にそこいらへんにいるモンスターをドンドン殺していたら、マジック・グローブを取りつくしてしまった。そのために、ドラゴンスレイヤーを取ったが経験度が上がらず、いくらやってもキングドラゴンの厚い壁がやぶれませんでした。

感想としては、今までいろんなゲームをやってきましたが、これほど時間を忘れて取り組んだゲームは初めてで、グラフィック、内容、サウンド、謎解き、とどれを取っても最高のできで、文句のつけようがありません。ゲームを終了させると、もうやる気が起こらないものがほとんどだったのに、このゲームは何度でもやってみたいというおもしろさがあると思いました。とにかくザナドゥは、今までとはひと味もふた味も違う気がします。

福岡県　K．M．

バトルレポート　レベル5 II

GRELL Giant を倒した後、王冠を拾う。これで4つのうち2つが揃ったのだが、このレベルはまだほとんど歩いていない。経験を積むためにも、改めてレベル5探索を始めよう。

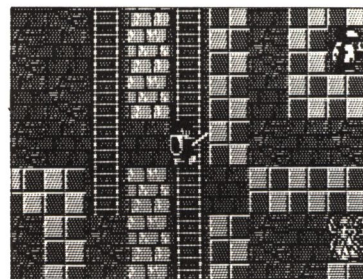
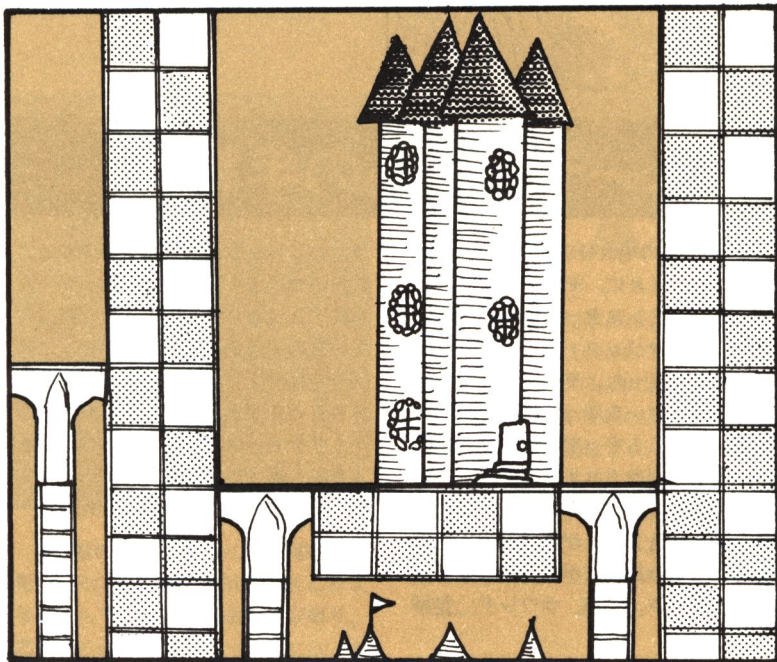
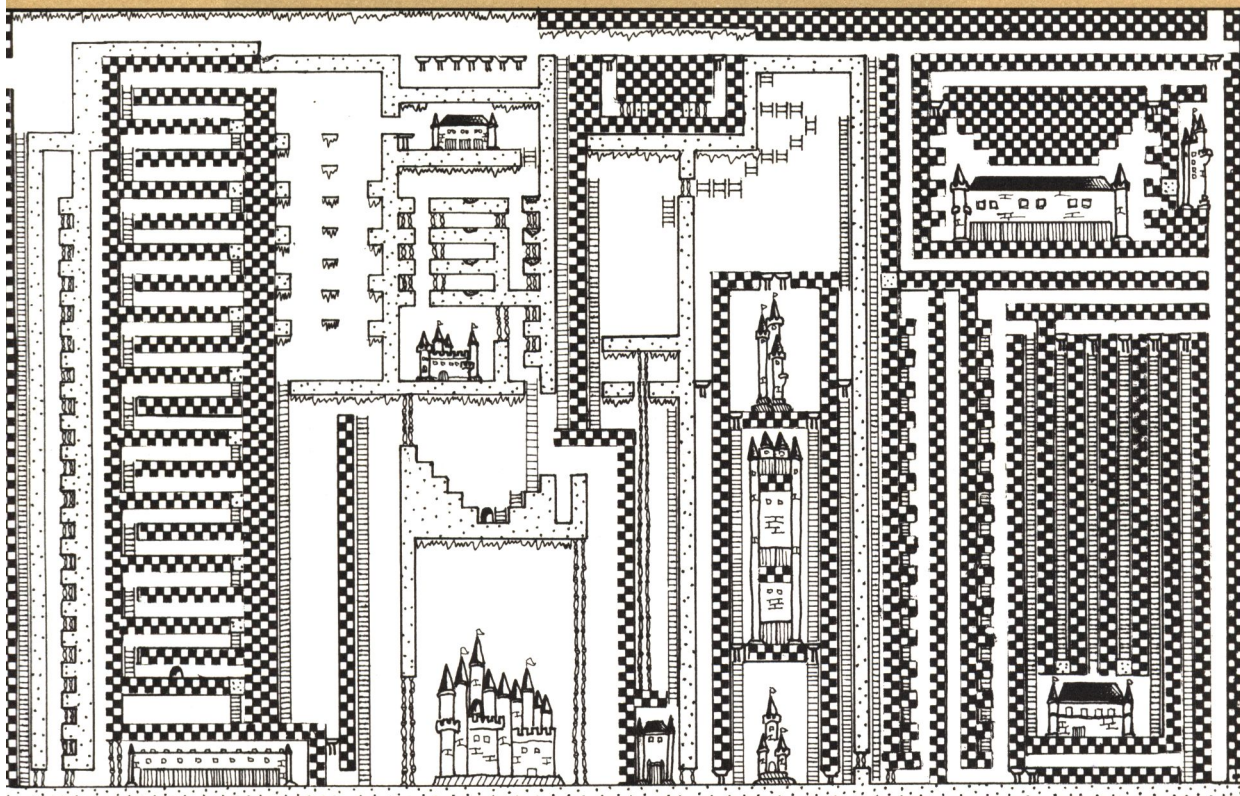
と思い、ハシゴを登っていったら…。なんだコレは！ 7、9キーの連続ジャンプを繰り返すしかないじゃないか。指を引きツラせながら最上部まで行くと……。ここからもまた道がない！ そこで右にジャンプしながらDig！ さらに商店街から、落とし穴にはまった所でDig。やっとの思いで上部へ向かうハシゴにたどり着いたのだった。いやはや、落とし穴はあるし、ワープはするし、大変な面だぜ。

ワープして迷ったときに寄った商店街では、Templeに入った。そして、Fighterレベルが Swordmanに、Wizardレベルが Magicianにアップ。Fighterレベルは一挙に3レベルアップの凄まじさ。これはレベルアップ4での魔法の使い過ぎを反省した結果だ。

次に向かったのは、三段構えの城の一番上の城。ここも考えないと行くことができない。城の右上の壁に穴をあける必要があるのだ。

この城は6部屋しかない。いただく物だけいただいたら、その足で下へ、ずーっと降りて、右へ抜ける。柱を通って3番目のハシゴを、今度はずずーっと最上階まで登る。長い道のりだ。

ここで上部の城に入ることにする。入る方法は簡単だが、ひとつタイミングを間違えると、Winged Bootsを使わないと戻れなくなるので要注意。

また、この城ととなりの商店街からの脱出は同じルートで元の場所、つまり最上階へ戻る。商店街からは、あの7、9のワザを使い、右下にある唯一掘れるブロックを壊し、城の前に出る。その後、一番右に落ち、即左に歩いていき、突き当たりの左下を掘れば、元の最上階行きのハシゴに到達する、というわけだ。ここも疲れるぜ。

そして、レベル5の最後が、下部の大きな城に行くわけだが、ここへいたるルートが、またイジワルなのだ、というのは、さきほどの小さな城と同じところから落ち、大きな城の3本下の道を左へ向かう道に入るのだが、そこから下へ伸びている5本のハシゴのうち、城へたどり着けるのは2本だけな

のだ。ヘタなハシゴを選ぶと、Mantleを使うハメになるぞ。

さらに城から出るときも大変で、絶対Winged Bootsが必要となる。必ず装備（アイテムの数）を確認しておこう。

というわけで、レベル5はクリアー。なんとなく、マップの説明のようになっちゃったけど、やっぱりこのレベルは城の行き方、帰り方のルート・ファインディングに尽きる。ごくフツーにレベルアップしていて、3つの城へのルートさえわかれば、戦闘は比較的楽チンだ。これまでに比べて、そんなにムチャクチャ強い、と感じる怪物は出てこないってこと。逆に、だからこそ戦闘以外のことに力を注がなきゃならない。ルートを見つけるためにも、マッピングすることは絶対に必要だ。

このレベルでの収穫は、GRELL Giantが持っていた2つめの王冠と、＋2L・Shield、L・Sword、Poison（魔王）が大きな物で、その他モロモロのアイテムたち。レベルが10面のうちの5面ということで、4つのうちの2つのクラウンが手に入り、キャラクターレベルもほぼ半分まで成長してきたレベルでした。

ステータス（称号）——
Swordman
Magician

ザナドゥを終えて—ユーザーからの手紙⑦

○巨獣族あれこれ

よくあれだけの大きさで、あれだけの動きを表現できたな、と感心します。不可思議なBGMも素敵だし、相手にダメージを与えたときの「波紋」もおもしろい。

Krakenの口元を見ると、少しヒワイだ!?　GRELL Giantも、見ようによってはイヤラシイ？　そんなことないか……。

ところで、あのKARTTIKEYAというのは何者ですか？　名前を何と読むのか知りたいし、モンスターマニュアルの「特徴」のような説明も是非知りたい。倒れたときの姿に哀愁を感じます。

Silver DRAGONはやっつけるのに苦労した。Deathの連発で、ギリギリで倒すことができた。

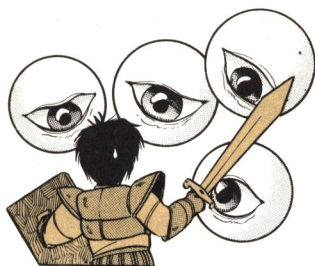
○素晴らしいモンスターの動き

ザナドゥで誉めるべきことのひとつに、モンスターの動きがあります。左右2パターンを駆使して、素晴しい動きを出しています。印象深いものはユーモラスなアスコモイド、不気味なブラッドウォームジャイアント、奇々怪々なケマゾツ、ケーブフィッシャー。最も気色の悪いアスティラゴア（実はCZ-812CEと同じ動きなのでは？）眠たそうなゲーリブダー、貧乏ゆすりのモノドロン、弱虫サーグェイン、無邪気がすてきなサンダーハーパー、Good designもののヤリーカなどなど……。

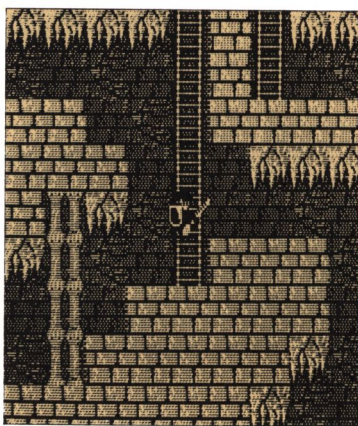
福岡県　T．T．

バトルレポート　レベル6

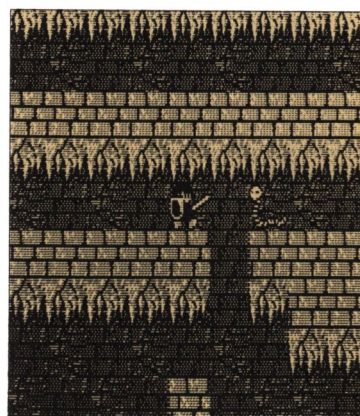
レベル6へは、レベル5の上部のトンネルから入った。トンネルを出て下へ行くと、道が左右に分かれているが、右は行き止まりで、左へ行くしかない。そこで左へ左へと進んでいくと、ナンダこりゃ？　ワープしてるぜ。同じような横道が二段あって、いつのまにか入れかわるようになっている。これはわかりにくい！　またイジワルだ。

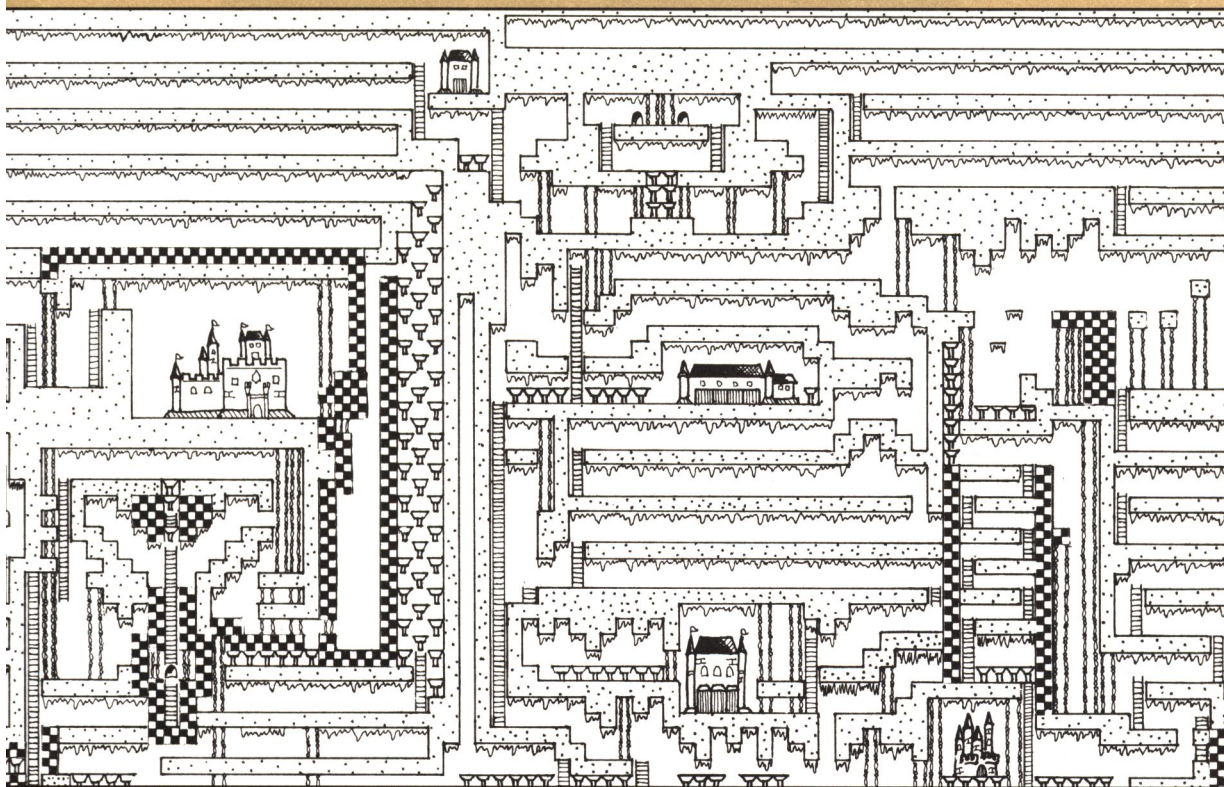
と思っていると、来た。Ascomoid。レベル3にいた目玉の大将Beholderを凶悪そうにしたヤツだ。もちろん、そのツラと同様に性格も凶悪で、H.Pはなんと56300もある！　手持ちの魔法Deg-Thunderが一度に与えるダメージが3000程度だから、もうスペースバーは押しっぱなしじゃないと、殺せないぜ！

だけど、これは他の怪物も同じ。Ceratosaurus もBloodworm Giant もOwlbear も強い。Naga やLamprey Land はそれほどでもないけど。

この面、レベル6の特徴は、モンスターが格段に強くなっていること（どの面もそうだけど）。それに、ワープが少なく、レベル4やレベル5に比べてマップの構造が単純だってこと。そう、全体像を把握してしまえば、すこーしだけは息抜きができる面、といえる。

話を元に戻そう。さきほどの横道で左に突き当たったところで、毎度お馴じみのMattock を使うことになる。ここで左下に穴をあけ、ハシゴに乗り移って、さらに右下を床と同じ高さに掘る。その後、ハシゴから勢いをつけて右へ走る。そう、穴を飛び越えるわけだ。

最初のうちは、このあたりをウロウロして怪物と戦うのがいい。左右に動くだけで敵の方から近寄ってきてくれるし、「ヤバイ！」と思ったときでも、上の方に抜けられるからね。そして、この近辺に敵がいなくなったところで左に見える穴に落ちてみた。そこから下へ行くと、どんな道を通っても、結局は一番下の城へ出る。

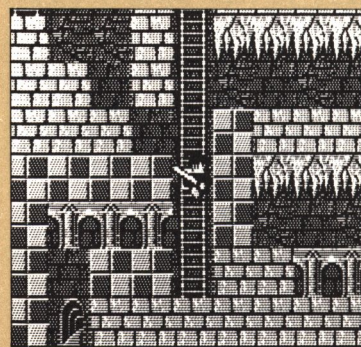
そこへ入ると、待ちうけていたのはLamprey Land、Bloodworm Giant、Ceratosaurus の面々だ。コイツらなら、もう楽々勝てる。部屋も6個だけなので、Rod、Boots、Mattock を手に入れて、10分ほどで引き上げた。帰り道は遠回りを強いられるが、レベル4やレベル5よりは全然楽だ。

しかし、マップの中段までは行けても、それより上へどうしても行けない。しばらく思案して、結局はまたMattock のお世話になった。右へ斜めジャンプしながら壁を掘ると、見事に中段の大きな城への道が開けたのだ。

この城も中が広く、鍵をたくさん消費する。しかも城の中は怪物でいっぱい！　50近い部屋は空室0。連戦につぐ連戦でダメージも大きい。Naga とOwlbear だけは必ず武器で倒し、Red Potion を補充しなくちゃダメだ。

また、この城では＋3L・Shield が手

に入るので、防禦力を高めるために使う（攻撃される）ことも必要だ。ウーン、勇気がいるなぁ。

+3L・Shieldを取って、さらに奥へと進むと、レベル5で倒したはずのGRELL Giantが！　もちろん王冠は持っていないが、代わりにElixirを持っていた。ラッキー！

コイツを倒してレベル6も終わり。レベル7へと向かうことにする。本当ならレベルアップしておきたい。だが、Templeがないんだからしょーがない。レベル7へは、トンネルの手前の1ブロックを掘って、近道をして入ることにした。

ステータス（称号）——変わらず

ザナドゥを終えて—ユーザーからの手紙⑧

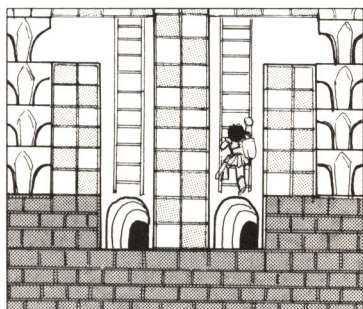
思えば、本当に長い旅でした。魔法を使う怪物にひたすら逃げまくった時もありました。入れない城などは、その前で一生懸命ペンダントを使ったり、カルマがかかって3日目にＴＥＬしてしまった僕。そして、マントルが最後になくなって、シルバードラゴンを倒した後、+7L・Shieldが取れなくなってしまったり、魔法をギリギリまで使って、2回の剣の攻撃でやっと倒したときは、「や、やった～～～！」という感じでした。そしてドラゴンスレイヤー、バトルスーツを取って大きな顔をしていたら、ドラ・スレはほとんど言うことを聞かず、ボーパルという剣で戦って、キングドラゴンに挑戦！　しかしダメで「全部揃っているのにどうして～～～」と2日間パソコンに手を触れずに考えてしまったことも……。

そこで熟練度というものの存在をやっと実感した。そうと気づいても、8、9、10面の敵は殺してしまった僕。「もう絶望！」でした。

しかし、天の助け（？）か、7面にはあまり手を出していませんでした。そして、これが勝因でした。1000000以上ものHit Pointが、7面のファイヤードレイクの炎の魔法によって、ドンドンと下がっていきました。それでも、やっとShieldとArmorの経験値を200まで上げて、再びキングドラゴンへ向かったのでした。

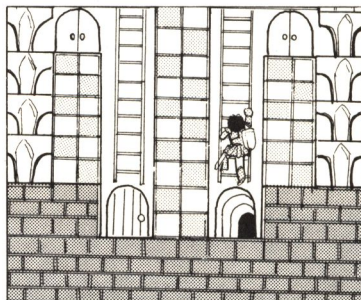
茨城県　Ａ．Ｙ．

バトルレポート　レベル7

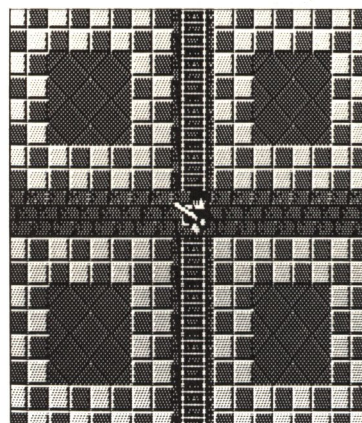
　レベル6からのトンネルを抜けると、すぐ左にレベル8へのトンネルがあるのだが、今はまだ閉じたまま。

　ということは、レベル6にはきっとTempleがあるはずだ。まずはそれを探すことにしよう。と思ったのだが、実はそんな悠長なことは言ってられなかった。なにしろ敵がケタ違いに強い！　いや、レベルアップしていない分、こちらが弱いのだ！　「こりゃ、もうアカン！」とばかりに、さっき来たレベル6へのトンネルを探したが見つからない。敵は迫るし、気持ちはアセる。Fire Crystalで前の面に戻るしかないぜ！　と、一気に2レベルダウンして、レベル5へ。急いでTempleへと駆けこんだわけだ。

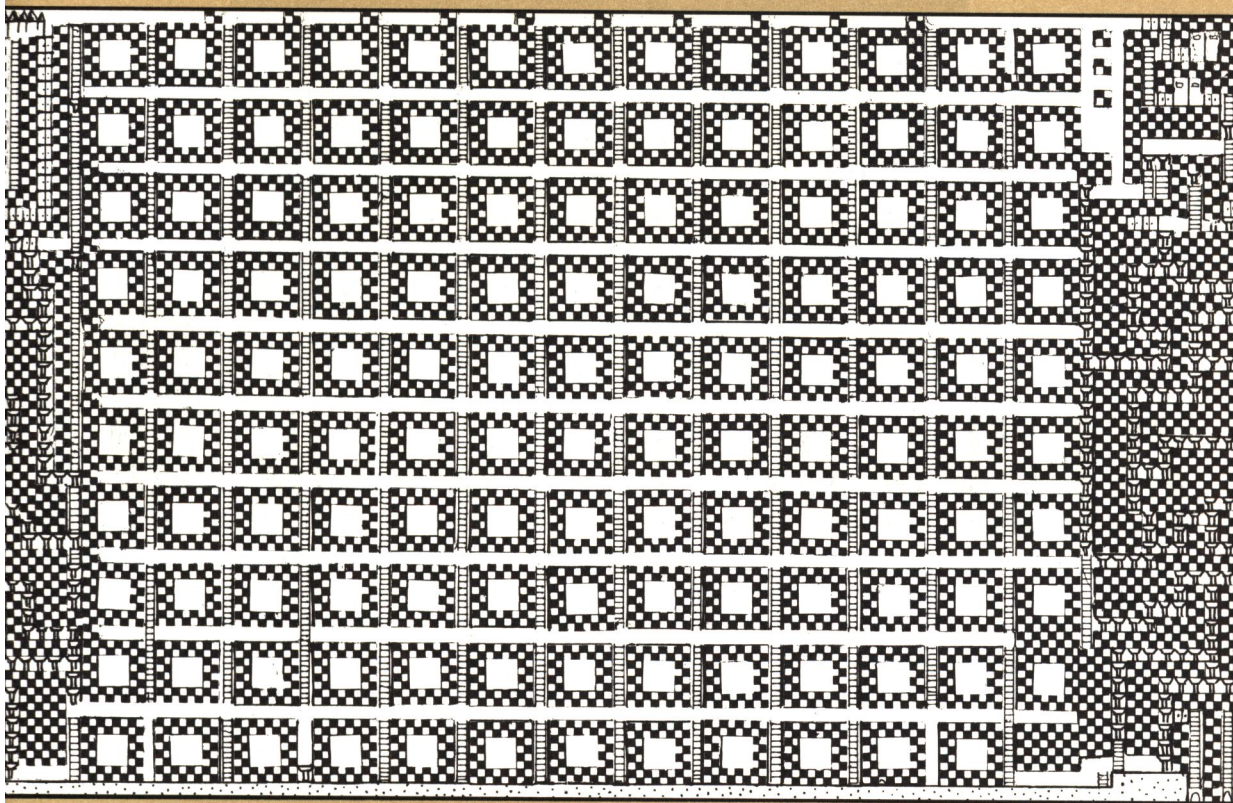
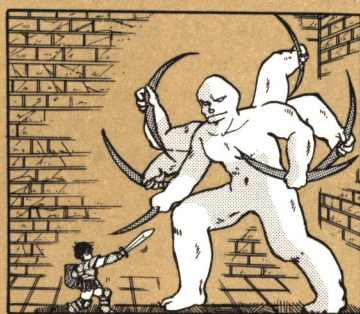
　すると、やはり経験値はおもいっきり貯まっていた。Fighterレベルが Swashbuckler、Wizardレベルが Warlockと、それぞれ2レベル、3レベルの急上昇！　こりゃ、レベル7では敵に勝てなかったのも当然だぜ。無理せずに、ここまで戻ってよかった。

　せっかくレベル5まで戻ったので、武器と魔法も買い揃えておこう。武器はHalberd、魔法はTilte、鎧はFull-Plateを購入することにした。これだけの装備を買えたのはカリスマを80に設定したのとBottleのおかげだ。

　レベルアップし装備を整えたら、いよいよレベル7の本番だ。さっきと同じくレベル8へのトンネルの横に出ると、今度はそちらの扉も開いている。ウン、これで心おきなく戦えるな。

　さっきは敵の強さにビビッていたが今度は違う。城を探しに縦横無尽に歩きまわれる。横から出てくる怪物は、H.Pが100000もあるが、こちらもレベルアップしてMAX H.Pを208100まで上げているので、怖くはない。とはいえ、集団でやってくる連中には、油断は禁物だ。レベルアップしたとはいえ、こちらの武器と魔法は新品のため、威力が弱いのだ。攻めては逃げ、押しては引き、Red Potionを使いながら武器と魔法の威力を増していかなくちゃ。

　怪物退治にばかり気を取られていて、自分の位置を確認していなかった。改めて、本気でマップを見直してみると……。

　な、なんだこの面は！　全面、これワープ、ワープ、ワープ！　横に歩いてもワープ、縦に進んでもワープ！　しかも、奈良か京都の町並みのような碁盤目模様だから、自分の位置がまったくわからないのだ！

　そんなわけで、マップと城へのルートは省略。どうやってたどり着いたか自分でもわからないので……。ただ、城に入るには、その左下の橋ゲタの部分で敵を待ち、戦闘モードで上に抜けるか、Winged Bootsを使うしかないってことだけは言える。

　この城には70近い数の部屋があり、鍵を消費するのはもちろん、なんと一方通行のドア、つまり入る前は扉なのに、入ってしまうと壁になっている部

分がたくさんあるのだ。そのくせ、敵がいるのは2部屋だけ。あぁ、なんて実りの少ない城なんだ!? と思っていると、いた！ 3つめの王冠を持つデカキャラ KARTTIKEYA だ。コイツは物持ちだった。一太刀のもとに斬り捨てると、Demons Ring に Hour Grass、Boots、etc、etc。これだけのアイテムを持っているヤツばザラにはいないぜ。

これで王冠も3つ揃った。残るは1個。こんなワープだらけの面倒臭い面は早くおサラバして、レベル8へ向かうとしようか。

ステータス（称号）——
Swashbuckler
Warlock

ザナドゥを終えて—ユーザーからの手紙⑨

ザナドゥを解き終わって、考えてみると、一番難しかったところはレベル7の塔の中でした。どこへ行っても何もなくて、困り果てた末、アイテムをデタラメに使ってみました。

マントルを使ったとき、壁をすり抜けてしまうのには驚きました。

レベル9まで行ったものの、どうしても狭い範囲でしか動けません。悩みに悩み抜いた末、ブラックオニキスとファイヤークリスタルを使って、別の面へ行き、移動して、元の面へ戻ってくる、という方法を取りました。

塔に入ってドラゴンの所まで行きましたが、ダメージをほとんど与えられませんでした。別の部屋へ行って、王冠を取ると、仕方なくレベル10へ行きました。

テンプルに入ると、なにやら地図のようなものがありました。気にもとめずに中に入りました。塔の中の迷路を書き記しつつ進んで行くと、どこかで見た形になってきました。そうです。テンプルで見た地図です。そして見つけた最終の武器ドラゴンスレイヤー。

再びテンプルの地図を見るとドラゴンの絵が！ そうか、これでドラゴンを倒すのか！ そう思った僕は、レベル6に残しておいたグローブを取り、経験値を255まで上げました。鎧（よろい）の経験も積んで、いざドラゴンの塔へ。何回かやられた末、やっと倒しました。

神奈川県　M．K．

バトルレポート　レベル8 I

レベル7からのトンネルの出口は、マップの最下層。そこで上へ行く道を探すと、たった3本だけハシゴがあった。その中の1本を選び、上へ上へと上がっていったのだが、ほとんど横への道がない。やっと見つけた分岐点のあたりで、どちらへ行こうかと迷っていると、来た来た、怪物たちが。Camazotz に Charon、Shambling Mound、Wyvern もいる。ここはひとつ、手近な Camazotz からいってみよう。

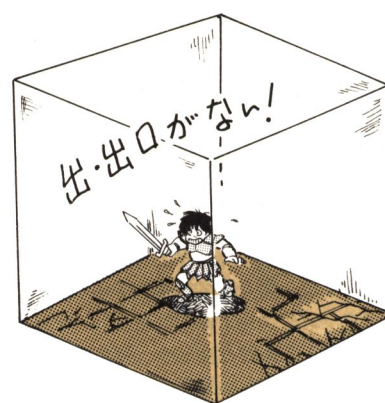
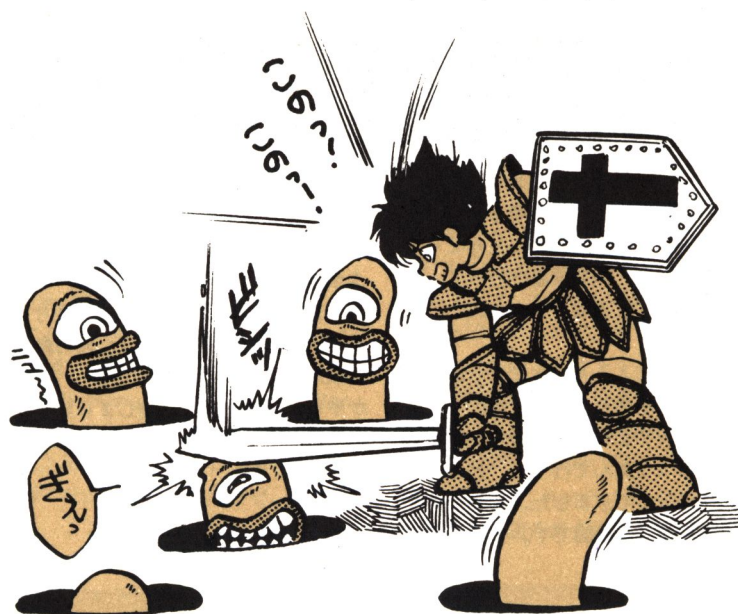
ハシゴから落ちないように近づいて戦闘モードに入ると、こりゃおもしろい！　まるでモグラ叩きそっくり。こちらが攻撃するたびに穴から頭を出してくるのだ。ポンと打てばピコと出る。ポンピコ、ポンピコと、おもしろいったらありゃしない。

と遊んでいたら、ヤバイヤバイ。油断して一撃を食らうと、な、なんと、こっちも H.P の半分を奪われてしまう。これは他の怪物も同じ。やはり、油断は禁物だ。でも、Camazotz をやっつけると、Mushroom が手に入るので、MAX H.P が上げられる。食料の減りは早くなるけど、敵の強力な攻撃に備えて、ジャンジャンやっつけて、ドンドン MAX H.P を上げておこう。

また、Wyvern をやっつけると、4回のうち3回は Hour Grass が、1回は Elixir が手に入る。ヒラヒラと飛び回っているので捕まえるのは大変だけど、苦労する価値はあるな。

いつまでも同じところにいてもしょうがない、と城探しを始めたら、運がいい。すぐに、マップ中段、武器屋の右にある城を見つけることができた。

この城は部屋数15。だが、またも空部屋ばかり。敵はわずかに Camazotz が3部屋にいるのみだ。しかし、アイテムがスゴイ！　Boots、Holly Bible、Hour Grass の他に、誰もいない部屋に無造作に Giant Slayer が捨ててある（？）のだ！　ヤッタネ！

久しぶりにルンルン気分になったところで部屋を出ようとしたら……。アリャ!?　もしかして、この城、出口がないんじゃない!?　いやはや、コレ本当。出口はなし、もしも Manttle を持ってなかったら、リセットするしかなかったわけだ。危いところだったぜ。

やっとの思いで城から出たあとは、ご近所で新しい剣の試し斬りをして、少しずつ慣らしていくことにした。こうして Giant Slayer を鍛えていくと、今度は魔法の威力が不満に感じてきた。

ちょっとずるいやり方ですが……

キャラクターメイキングする時に、王様からもらう金貨を道場で使わずに少しだけ残しておき（200〜300の金貨でよい）苦労して見つけたアイテムショップに行き、そこで、持っているスペクタクルスと、レッドポーションを売ってしまい、お金にします（この時、CHRは100にしておけば、50で売ること、ができる）。

そして、ブラックオニキスとマントル、アワーグラスにファイヤークリスタルを買います。その不法に手にいれたアイテムを使うと、信じられないくらい楽にザナドゥで楽しむことができます。

まず、ブラックオニキスは9階まで行ける数である8個買い、マントル、アワーグラスは2個ずつ、ファイヤークリスタルは買えるだけ（できれば、5個は欲しい）買います。

そして、いざ出陣！

迷宮の中に入ったらすぐに、ブラックオニキスを装備して、いっきに8階まで降りて、ある地点まで行き最後のワープ……（絶対にモンスターに捕まらないようにしなければならない）。

9階の塔の前まで来たら、すぐにマントルとアワーグラスを連続で使い、塔の中に入り込む……。

そうすると、最初の部屋ではダークストーカーが身動きできずに君の前に立ちはだかっているはず、これは、アワーグラスの効果でそうなっている。

そしてその前には、こんなに簡単に手に入っていいのかと思ってしまうが現状での手に入る最高の剣「ムラサメブレード」を何の苦もなく拾うことができる。すぐに装備したいと思うのが人情かもしれないが、ここはぐっとガマン……。剣だけあってもしかたないから、鎧(よろい)と楯を探しにいざ出陣！

あたりは、真っ暗だけどまったく気にせずにすぐに右に進む……。この時も、マントルの効果が効いているから、ドアを通る必要なんてまったくない。

その部屋には、ヤリーカがおり、右斜め上に頭が向いている。これには、隠された意味があって右斜め上に進んで行けば、「何か宝物があるんだよ」と言っているんだ。

ヤリーカもアイテムの効果で止まったまま……。なんて楽なんだろう！

これから先は、君の勇気と運に任せることにしよう。

ちなみに、このアイテムの掛け合わせは、「戦闘中は時間が経過しない」という法則を利用したんだ。だからモンスターのいる部屋を、いつまでもまわっていればアイテムの効果は失われない。

そこで、城を探すのは後まわしにして魔法屋を探すことにした。

すると皮肉なもので、今度は魔法屋より先にお城が見つかっちゃったのだ。いやいや、しかし初志貫徹。魔法屋を探すことが先決だ。

しばらくして入った魔法屋では「ここまで来たら、もう最高の魔法Deathを買うしかない！」と思ってたのに、その値段の高いこと高いこと！　現在装備しているTilteの、なんと5倍の値段なのだ！　「こりゃ、まだダメだ」とあきらめて、Deg系の魔法、Deg Corrosionを買うことにした。これはDeath、Deg Tilteに次いで、3番目に強い魔法だ。とりあえずはコイツを買って、レベル8の怪物をやっつけて威力を増していこう。そうしてこのレベルでお金が貯まったら、中古の魔法Tilteとこの Deg Corrosionを売ってDeathを買えばいいのだから。

これで一応Giant Slayerに見合う魔法も手に入ったし、本気でレベル8に取り組むことにしよう。イザ出陣だ。

ステータス（称号）——変わらず

ザナドゥを終えて—ユーザーからの手紙⑩

発売してすぐ買いました。毎日少しずつやって6日目にレベル7まで行きました。そして、兄がやりたいというのでしばらくやらしてあげました。そして僕がプレイしてみると、なんと、「カルマが108」もあったのです！　その時、僕はボーゼンとしました。それから兄のことを「カルマ108」と呼んでいます。結局、最初からやり直しです。

かなりゲームも進み、KING DRAGONに勝つために経験を積みました。レベル10ででかい怪物からマントルを2つ手に入れました。塔の、シルバードラゴンがいて＋7.Lシールドがある所に行くのにマントルを使おうと思ってリターンを押してシルバードラゴンと戦って勝ったと思いアイテムを取りました。しかし、部屋から出ようと思ってマントルを使おうと思ったら、Mantleがない！

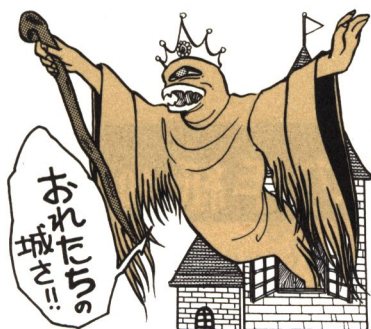
しかたなくシールドはあきらめて、やけくそでキングドラゴンに戦いを挑みました。勝てるはずはないと思っても何回もチャレンジしました。そして19回目ぐらいに、なんと勝ってしまいました。

まさか勝てるとは思っていなかったので、勝ったときは、とてもうれしかった。この前日にハイドライドⅡも終わったので、持ってるＲＰＧは全部解いてしまいました。エッヘン！　また、おもしろいゲームを作ってください。

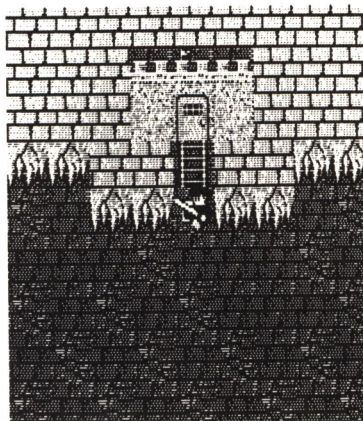
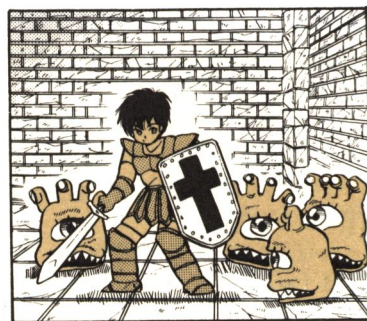
神奈川県　Ｈ．Ｍ．

バトルレポート　レベル8 II

魔法屋を出たら、目的地はひとつ。ここに入る前に見た城だけに、この城へは割合カンタンに行きつけた。ルートはわからなかったのだが、レベル5や7とは違い、マップが展けているので、とても動きやすいのだ。でも、外の風景（？）と同じで、城の内部までスカスカしているのは困りもの。ここもまた3分の1くらいの部屋にしか怪物がいないのだ。

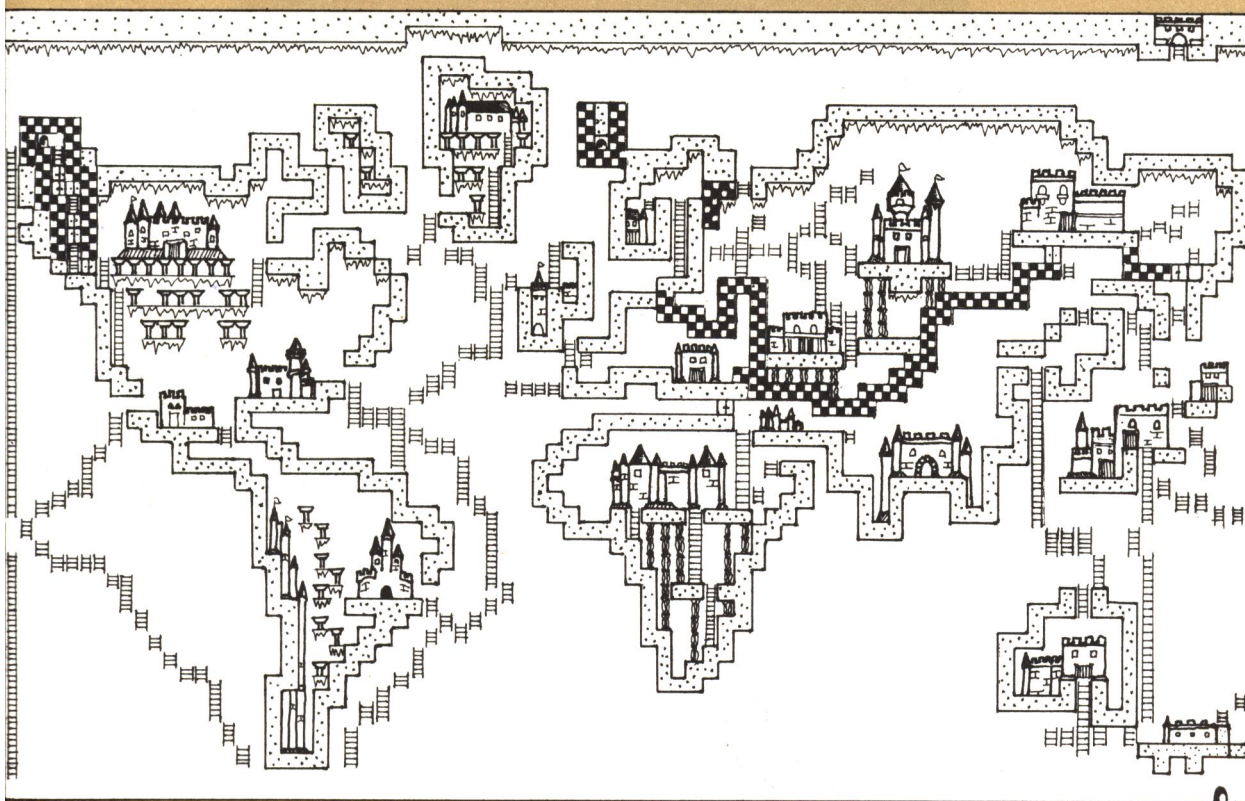
さっきの城はCamazotzだけだったが、こちらはShambling Moundだけ。いわば彼の居城というわけですな、なんて落ち着いている場合じゃないな。

この城にはBr. PotionとHummer、Demons Ringあたりがあったけど、それ以外は＋3S・Shieldと、なんとここまできてCloth！　つまんないったらありゃしない。プンプン。もう早々に帰っちまおう。

2つの城を制覇（？）したら、怪物がいるのは、あとはマップの中央付近のハシゴのあたりだけ。この辺はCamazotzやWyvernなどの数が多く、城の中よりも楽しめるね。ただ、一歩踏みはずすと奈落の底にまっさかさま。そこで一念発起して、Hour GrassとWinged Bootsをペアで使うことに決定。そうすると、カンタンカンタン。み〜んな止まっているし、こちらも落ちる心配もなし。片っ端からGiant SlayerとDeg Corrosionのサビにしてくれたわ！　空ばっかりで地面の少ないこのレベル8では、この戦法が一番効率がいいようだ。

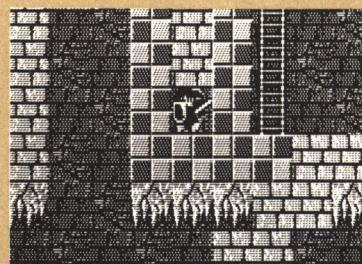
調子に乗って飛び回っていたら、よそ見をしている間に最上階へ行ってしまったのだが、なんだ!?　こんなところに城があるじゃないか!!　ここはWinged Bootsを使わないと絶対に見えない位置。

ケガの功名とはこのことだ。しかも、この城には敵もいっぱい。前の2つと同じで、敵は1種類、Spectatorだけだが、コイツはウルサイ。素手の攻撃力も強いが、群れをなして魔法で攻めてくるからタチが悪いのだ。

当然、こちらとしてはDeg Corrosionで応戦するのだが、各部屋の入口にはBlack Potionが置いてあるからよけいにうっとうしい。それをいちいち消して入らなきゃならないのだ。

さらに、この城の部屋では、すべて往復ともに鍵が必要。それでいて、もらえるのはいくつかのBottleと、たった1個のElixirのみ、だもんね。

これにてレベル8はほぼ終了だ。この面は城の中はたいした物はないが、外の怪物は、けっこうイケルね。Br. Potion、Demons Ring、Mushroom、Elixir、Hour Grassなど、かなり有用なアイテムを持っているし。そう考えると、魔法でやっつけた分がすごくもったいない気がするけど……。

まっ、先へ進もう。オット、その前にTempleだ。今回はFighterレベルが

Myrmidon、Wizatd レベルが Sorcerer へと１レベルずつアップした。

というわけで、めでたくレベル８をクリアーし、レベル９へと歩を進めるのである。トンネルは２つ。だけど、空中の城に近い方のトンネルは入り方が面倒なうえに、鍵を５つも使わなきゃならない。これだけレベルが上がったら、鍵だって安くはない。先がどうなってるかもわからないし、ここはひとつ、鍵を節約することも考えて、もうひとつのトンネルをくぐることにしよう。こちらは入り方も簡単だし。といったって、鍵の代わりに Mantle をひとつ使うんだけどね。

ステータス（称号）——
Myrmidon
Sorcerer

ザナドゥを終えて―ユーザーからの手紙⑪

私は、他人とは一味違う苦労をしました。それというのも、私は最終目標の KING DRAGON はなまやさしいことでは殺せないと思い、強力な武器（Vorpal Weapon, Dragon Slayer）や強力な魔法（Deg Tilte, Death）を手に入れるのに備えて、城内の Magic Gloves や Rod を、涙を飲んで取らずに残しておいたのです。同じように、Mushroom も残しておきました。

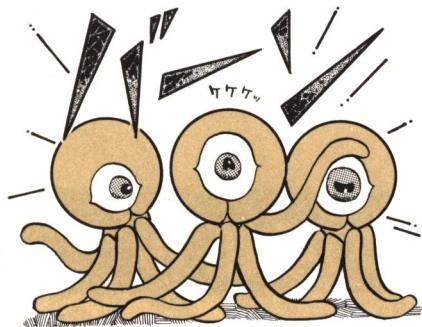
これが本当に役立ちました。インベントリーを見てやってください。血のにじむような苦労の結晶でしょう。

もうひとつの苦労というのは、レベルアップのことです。なんせ、各ステージの Temple は、場所によってたった 2500 しか MAX H. P を上げてくれないところがあったりするのに気づき、それからというもの、レベルアップはステージ１の Temple と決めつけ、長い旅路（帰路？）を、はるばるステージ８からステージ１へと……。つらい、つらい修業の旅でした。

しかし、それだけの苦労があってこそ、今日の H. P があるのです。それも先のステージに行くことを優先し、食料問題もあったので、Fighter のレベルだけを上げてゆき、Master Lord のときに、まだ、なんとすごいことでしょう、Novice Wizard だったのでした。今では、Wizard レベルも 17 のうち 14 までみています。

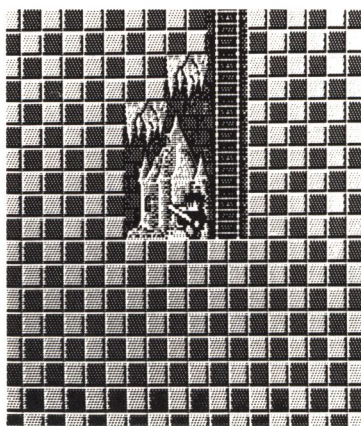
H. O.

バトルレポート　レベル9 I

レベル8からのトンネルを抜け、道なりに左に進むと、橋ゲタの群れ(?)の下に、ただっ広い空間が広がっているのが見えた。そこでWinged BootsとMantleの在庫を確認し、一気に下へと降りていったのだ。そこへ現われたのがDecatonだ。デッカイ目玉にニョロニョロの足を生やしていて、なかなかあいきょうがあるヤツだ。だが、見かけとは裏腹に、かなり強い。Corrosionの魔法を使って攻撃してくるのだ。いや、外見で人を判断しちゃいけないね。

こんなときに頼りになるのが、Demons RingにHour Grass。どちらも、完全に敵の攻撃を避けられるから、持っているだけでも安心感がある。

ここではHour Grassを使って動きを止め、一刀両断にした。次に出てきたのは、一見、いやよく見ても深海魚という感じのVolt。いかにも凶悪そう、強そうなヤツだ。

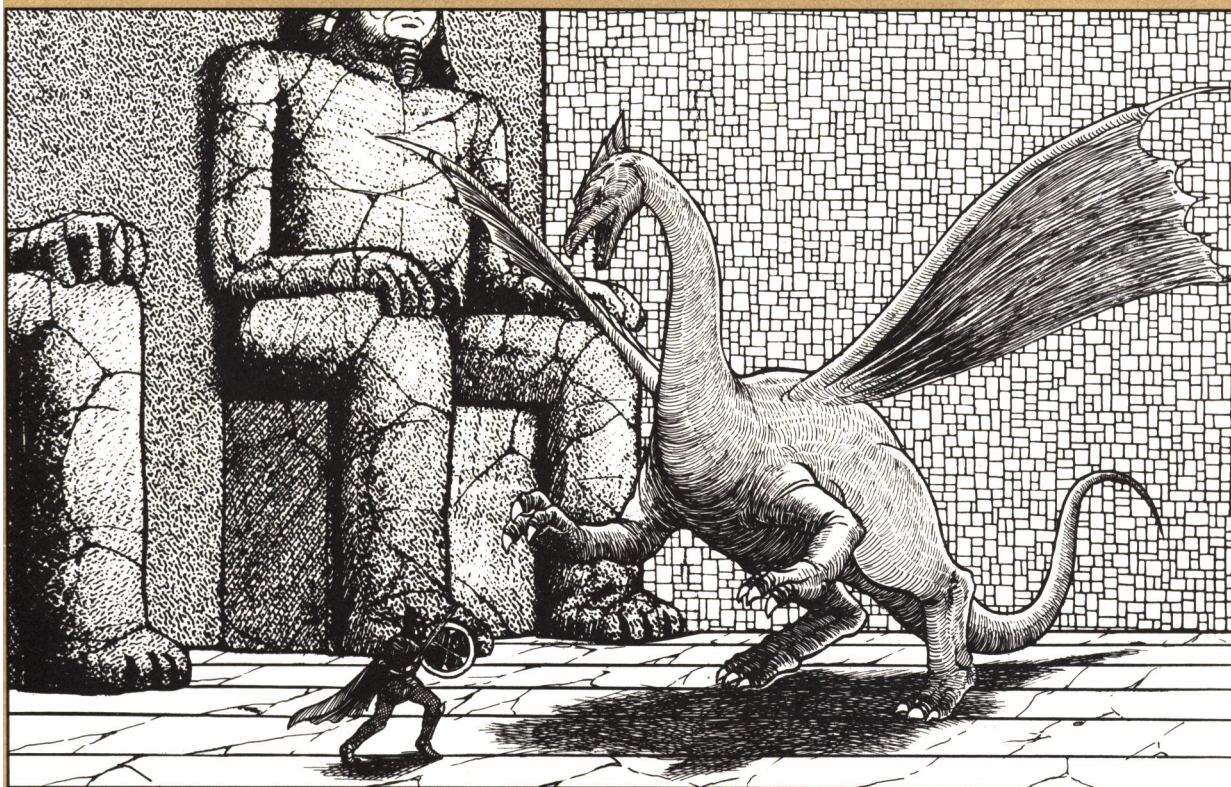
ためしに、止まっているうちにSpectaclesで戦力を調べてみると、H.Pは100000程度だが、STR（攻撃力）は500000！　これは一撃食らったら命はない！　止まらせておいて、本当によかったぁ！

これらの、止まったままの敵を調べ、倒しながら、右へと進んでいくと、小さな城を発見。もしも、のときのために、Demons Ringを装備して足を踏み入れてみると……。

この城での初めの相手はDark Stalker。H.Pが148000、STRが330000もあるヤツだ。やはりレベル9に入ってすぐの力では、Hour GrassやDemons Ringを使わないとキツイようだ。

これらの手を借りてDark Stalkerを倒し、部屋の隅に落ちている＋5L・ShieldとLuck Bladeを手に入れた。ともに、現在の装備より1ランク上のものだ。これでアイテムを使わなくてもすむようになる、かな。

装備をチェンジしてさらに進むと、次はIxchelのお出ましだ。コイツも魔法、それもTilteを使ってくる。しかも、自分が使う魔法に対しては免疫があるようで、こちらの放つTilteはなかなか効かない。なんと嫌なヤツだ！

それでもIxchelはまだましだった。次に出会ったYariykaやAdeptなどには、手持ちの魔法がまったく効かないのだ！　こうなると、しょーがない。敵の動きを止め、剣で端のヤツからプチプチ潰していくしかないぜ。

「苦労する面だぜ」と暗くなっていたら、今度は明るいニュース。Luck BladeよりもさらにMurasame Bladeが手に入ったのだ。この剣のおかげで、これまで3回突っつかないと殺せなかった怪物も、一撃で殺せるようになった。やっとレベル9で、動いている怪物と対等に渡りあうことができるよう

になったわけだ。それに、この城には敵が多いので、「慣らし」にももってこい。その他のアイテムもたくさん手に入るし、願ったり叶ったりだ。たったひとつの不満は、出口がないこと。だけど、Mantleをひとつ使えばすむことだから許しちゃおう。

気分がノッてきたところで、次の城を探しに出発……。したのだが、道はひとつだけ。そう、もと来たトンネル方面への道だけなのだ。「きっと、他の城へはレベル8のもうひとつのトンネルから行くんだろう」と考えて、走り出したとたんVoltとブツかってしまった。「ヤバイ！」と思ったが後の祭り。ではなかった。城の中で使ったHour Grassの効力が続いていたのだ。いやあ、冷や汗ものだったぜ。

ステータス（称号）――変わらず

ザナドゥを終えて―ユーザーからの手紙⑫

ザナドゥを3月1日に購入して以来、ようやくこのたび終了のお知らせをすることとなりました。

ザナドゥの購入のきっかけは、書店でなんとなく読んだポプコムという雑誌の特集を見て、主人公がとてもかわいらしく、そのうえ何と324ものパターンを持ち、武器、魔法、アイテム等が各々固有のパラメータを持っているなど、目を見張るものばかり。これは、と思い、買ったわけです。

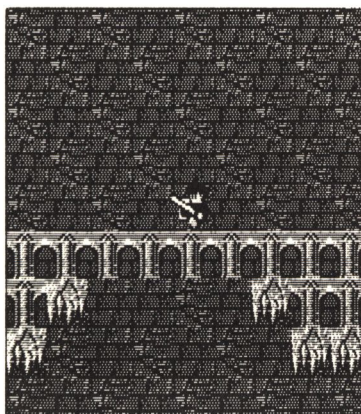
はじめてみると、意外に簡単。1度主人公の設定をやり直しただけで、快調に5面、6面と進み、7面まで来たところでこのゲームの難しさ、人気No.1の理由がわかってきました。いろいろ試行錯誤を繰りかえし、Death、ドラスレ、バトルスーツを手に入れ、いざKING DRAGONと思いきや、これまたなかなか倒せない。

Death、ドラスレとも能力は十分。なのに倒せない。バトルスーツをGalebduhrに体当たりして鍛えあげ、Salamanderから取り上げたMantleで10面の城を駆け巡り、+7Large Shieldを見つけだし、再びKING DRAGONに挑んだのです。

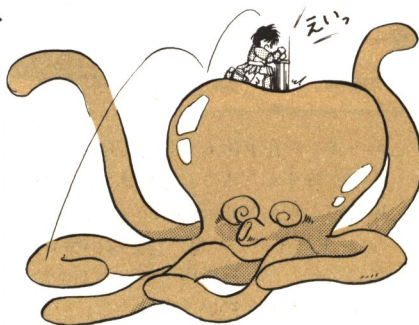
Deathで痛めつけ、KING DRAGONが火を吐く寸前で飛びあがり、渾身の思いで、目一杯の力をこめて、斬りつけると……。めでたく終了。時に春の夜長（!?）のことでした。

東京都　K．T．

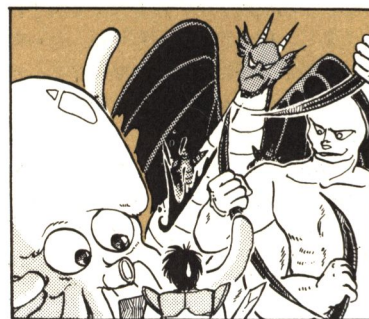
バトルレポート　レベル9 II

ハシゴを登り、橋ゲタ上の道を右へ進んでいくと、何かおかしい。一瞬だけ歩みが遅くなるのだ。そう、ワープだ。実はレベル８へのトンネルの出口の周辺は、２ヵ所ともほとんど同じで、橋ゲタ道路の構造も同じ。だから、違和感なく進んでしまったのだ。

ワープというと、これまでは厄介なものだったが、ここのワープゾーンはわかってしまうと、とても便利。これを使えば、初めの城から２つめの城へ簡単に行くことができるのだ。

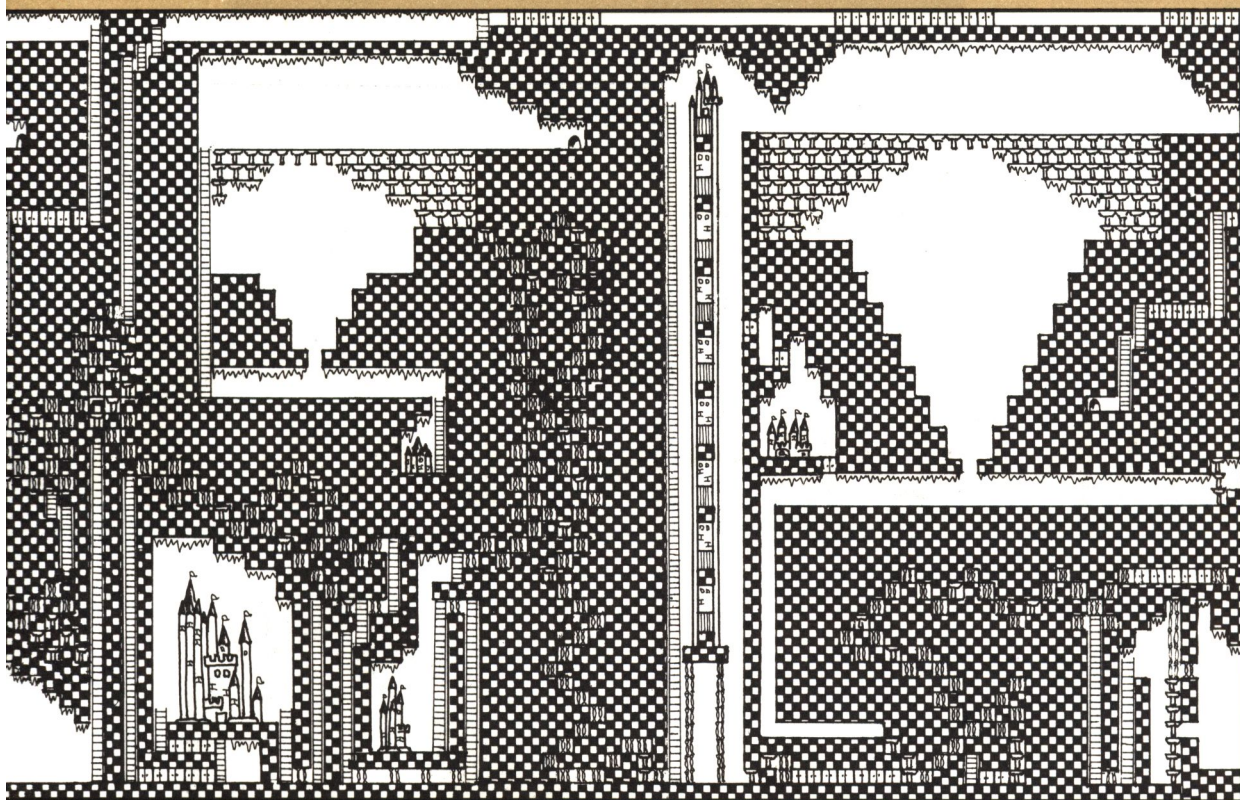
２つめの城も、中身は初めの城とほぼ同じ。しかも、念の入ったことに、ここにも Murasame　Blade と＋5L・Shield が置かれている。つまり、レベル８からは、どちらのトンネルを使っても、最初の城でこの２つを手に入れることができるようになっているのだ。ウーン、よく考えられてるぜ。

この城には、ダミーの(王冠を持っていない)大ダコがいるのだが、コイツは全然怖くないぞ。サッサと料理して、９個の鍵をもらっちゃおう！ここは、これでおしまいだ。

さて、レベル９の３つの城のうち、２つはクリアーした。残るはひとつ。だが、これが問題だ。２つめの城を出た後は、橋ゲタと柱、それに Mantle を使っても通り抜けられない壁に囲まれた道(隙間？)を通らなきゃならないのだ。これは大変な作業だぜ！なにしろ、上か下かは別として、自分が左右のどちらに向かっているのかさえわからなくなってくるのだ！半分ヤケクソかつガムシャラに進むこと20分。やっとのことで、めざす城へたどり着いたけど、もうすでに帰り道はわっかりまっしぇん！

それでも「まぁ、着ければいいや」と気を取り直して中へ入ったら……。見つけたのが＋5L・Shield。これはもう持ってるってーの！

とクサッていたら……。チガウ！前の２つの、いやこれまでのどの城とも違う！何が違うって、「なんでこんなにたくさんデカキャラがいるの！」。これですよ。何くわぬ感じでフツーの怪物を並べといて、奥の部屋には Big KRAKEN、KARTTIKEYA、Silver DRAGON など、５匹もデカキャラがいるじゃありませんか！しかも、初登場の Silver Dragon の強いこと。一度外へ出てレベルアップするっきゃないぜ。

一路 Temple をめざしつつ、途中で目についたお店で食料を補充。さらに余分の Luck Blade や Murasame Brade を売り、待望の最高級療法、Death と Deg Tilte を購入しておいた。

そして、Temple だ。Fighter レベルは Lord、Wizard レベルは Wizard－LV.15 へと、ともに上から２番目のレベルまで昇進した。これで、名実ともにレベル９、10 にふさわしくなったというわけだ。ヨシッ、Silver DRAGON、今行くぜ！

という意気ごみも空しく、一度目の挑戦は軽くいなされてしまった。というのは、Deg Tilte がまったく効かず、

ついアセッてしまったから。それでは、と２度目は魔法をDeathに持ちかえての挑戦だ。

だが、これもまたほとんど効かない。こうなったら、もう肉弾戦法あるのみ。そして、狙うは頭部だけ。ジャンプ一番、銀竜の頭にキツーイ一撃！

……ヤッタ！Silver DRAGON粉砕！そして、ついに４つめの王冠が手に入った！すべての王冠を、この手で摑んだのだ！

ところがどっこい、この城の最後の部屋には何と……。

ステータス（称号）——
Lord
Wizard－LV.15

ザナドゥを終えて—ユーザーからの手紙⑬

Big KRAKENもGRELL Giantも余裕で倒した。次にKARTTIKEYAは最初は倒せなかった。でもTilteで倒した(ここで初めてデカキャラにも魔法が通じると気づいた)。次にSilver DRAGON。これは今までのデカキャラより強かった。Tilteが効かないので、Deathを買って戦った。でも３万ぐらいしか減っていないので、突っこんだらやられた。

２回目にSilver DRAGONに勝った。最後のKING DRAGONはめちゃめちゃ強くて、ここで10回ぐらい死んだ。そしてレベル５～６の敵を残して、レベル７から進みSilver DRAGONを倒し、王冠を取り、レベル10でドラスレやバトルスーツを取ってレベル５に戻り、ドラスレの経験値を上げた。そして、KING DRAGONと戦うところまできた。

僕は勝てるような気がした。ドラスレ、バトルスーツ、＋7L•Shieldとすべてを使いこなしているので、早く次の部屋へ、早くKING DRAGONと戦いたいと思った。

その瞬間がきた。魔法が効かないので「やけくそだ！」と思って体当たり。次の瞬間、KING DRAGONは死んだ。思わず「やった～！」と叫んで、母におこられ妹にバカにされた。最後のメッセージは読めない漢字もあった。でも、僕はうれしくてしょうがなかった。

岐阜県　Ｓ．Ｉ．

バトルレポート　レベル10

4つの王冠を揃えた後、最後に残された部屋に入ると、なんと、そこにはレベル10にいるはず（?）のKING DRAGONが鎮座しているじゃないか！ゲームの面はレベル10まで。それならば最後の敵は、当然最後の面にいるはずなのに。「チクショー！」と、怒りと驚きにうち震えながら、かわいい分身は天に昇っていった……。

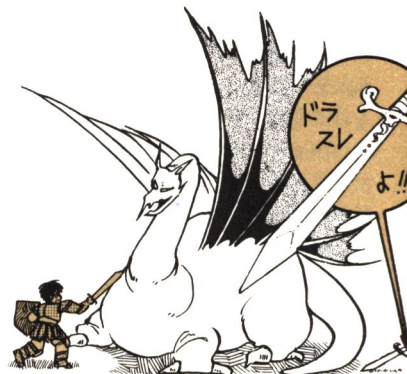
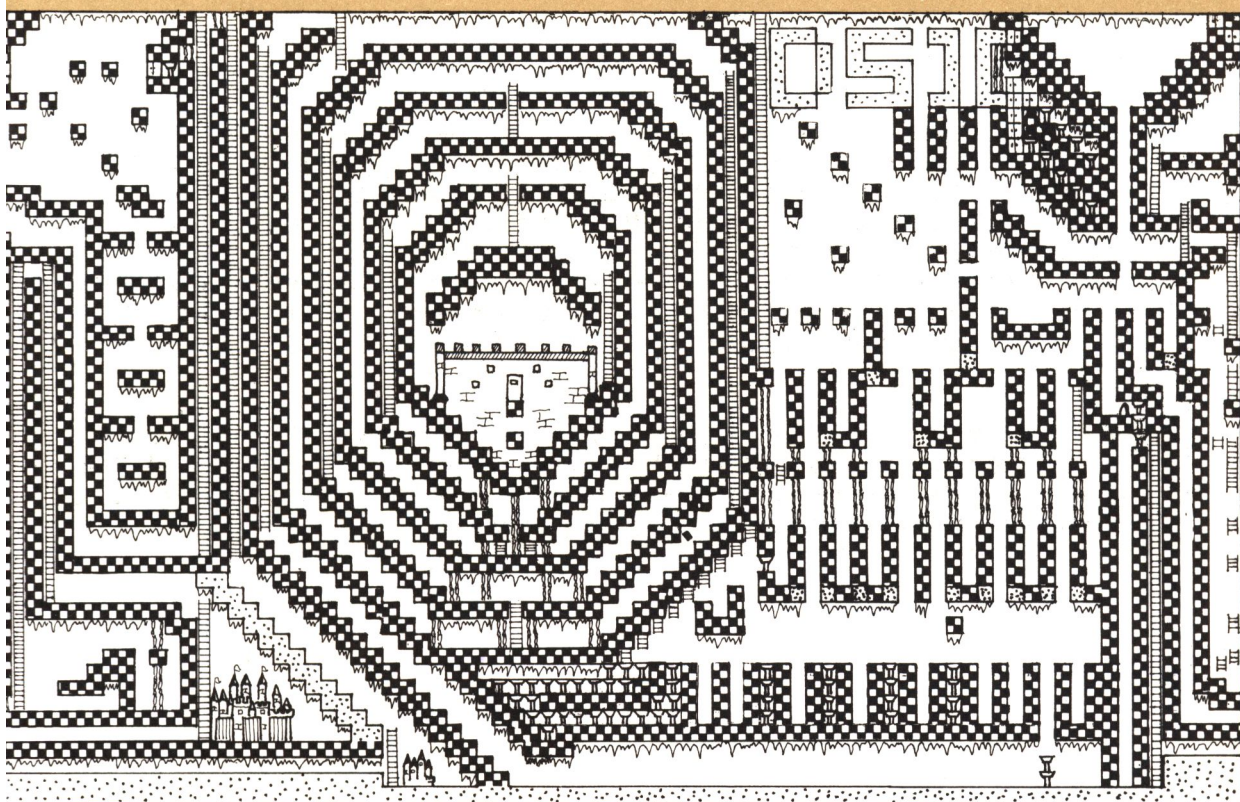
だが、デカキャラにヤラレタ場合はもちろんやり直しOKだ。「では、レベル10には何がいるのか?」という疑問を胸に抱きながら、レベル10へのトンネルをくぐっていったのだが……。

トンネルの出口から、この面で唯一の城へ行く道はいくつかあるが、どれを選んでもWinged Bootsを使わなければならない。このアイテムは、レベル7、8、9、10といった面では必需品と言えるだろう。

どのルートを選んでも、途中からは一本道となる。そして、その合流点あたりまでくると、それまで不思議と出会わなかったレベル10に棲む怪物たちも現われてくる。空飛ぶ悪魔Aarakocra、火の霊Salamanderたちだ。コイツらはH.Pも50000近く、さらに強力な魔法も備えているから始末におえない。もちろん、こちらの魔法が効かないヤツも多い。レベル9でもそうだったが、レベル10でもHour GrassとDemons Ringは絶対に手放せないぜ!

城への一本道は、後半になるとウズ巻き状になっている。レベル9のように迷うことはないが、怪物に出会ったら逃げ場もないわけだ。アイテムをしっかりと活用すべし。

ウズ巻き迷路の果てにある城は、泣いても笑ってもザナドゥ最後の城。さぁて、何が待っていることやら。気合いを入れて、さぁ行くぜ！

と勇んで入ると、中には怪物がウジャウジャ。そして、この城にもデカキャラが7匹もいたのだ！と言っても驚く必要は、あまりないぞ。すでにレベル9で、すべてのデカキャラを制覇しているのだから、と自分に言いきかせて突き進む、進む！するとわかった。ここにいるデカキャラは、みんなKING DRAGON退治用の武器や鎧を守っていたのだ。Vorpal−weapon、Battle Suits、そして究極の剣Dragon Slayer。これらは、すべてこの城のデカキャラに守られていた。しかし、今の勢いを止められた者はいない。これらがこの手の内に納められるまでには、そう長い時間はいらなかったのだ。

「残るはKING DRAGONのみ!」。急ぎレベル9へと戻り、Templeへ。最強の武器に見合う身体にレベルアップをするのだ。そして、得た。最高位の称号、FighterレベルのMaster LordとWizardレベルのMaster Wizardを。これで、すべてが整った。

城の奥に、ヤツはいた。もう一度、装備を確認する。すべてOKだ……。

全身全霊を傾け、挑み、焼かれ、叩かれること6回。とても、かないそうにはなかった。しかし、7度目の戦いで、Dragon Slayerは、遂にヤツの頭蓋を叩き割ったのだ!そうだ、ヤツを、KING DRAGONを倒したのだ!

ヤツのからだは崩れ落ちた。画面に流れるメッセージを見ながら、オレは充実感と、心地良い疲労感に酔いしれていた……。

いつしか、メッセージは最後の一行になっている。

「新たな旅のときまで、その魂に安らぎを与えるがよかろう……」

ステータス(符号)——
Master Lord
Master Wizard

ザナドゥを終えて—ユーザーからの手紙⑭

キャラ・メイクでCHRやINTに金をかけすぎ、肝心のSTRがたったの10になったため、まったく成長せずに終わった私のキャラ「ゼビウスMk II」に続き、レベル3まで行ったがDEXやAGLが低くて分解した「同Mk III」。やはりキャラ・メイクでしくじった「同Mk IV」。そして今度こそ、と作った「fired」がKING DRAGONをたたっ斬ることができた。

そして冒険の途中では、いろいろなことを知った。魔法とは攻撃用魔法のことで、その他は全てアイテムに委ねられてること。ユイナル等は殺してはいけないこと。敵の出現地点は決まっており、その地点を画面外に出せば、また新たに生まれること。ドラ・スレは対キン・ドラ用の武器であること。その他、いろいろな仕掛けがあり、とてもおもしろかった。

その後M・I・S(マジック・アイテム・ショップ)があることを聞き、即7人目をつくり、探索の末に見つけることができた。ここの店員さんには菊池桃子(うさぎのみみ)をつけてやりたくなった。

さらにその後、能力設定をいろいろ考えた末、究極の8人目のキャラをつくり、2週間ほどかかって、2回目のザナドゥを終わらせてしまった。しかし、あのエンディングに流れてくるメッセージは、スクロールが遅い! でも、スクロールの遅いのが、かえって終わった〜〜ていう実感をあおるのかなぁ。

東京都 G.N.

「ボードゲーム版 XANADU」の遊び方

ゲーム中におけるプレーヤー同士の会話は、その面白さを２倍にも３倍にも引き立ててくれます。たとえいがみあいの会話であったとしても、それによってゲームにのめりこめるのなら、それはそれで楽しいものです。
こうした考えを基にして、「双六のように手軽で、楽しく、仲間同士でもりあがるゲームを」ということで制作されたのがこの『ボードゲーム版 XANADU』というわけです。用意するものはダイス一個だけです。あとは、巻末に印刷されたボードゲームを、マップ部分とカード部分とコマになる部分それぞれ丁寧に切り離していただければ準備完了です。二人または三人で遊ぶことができます。始めのうちはルールが複雑に思われるかもしれませんが、実際にやってみると意外にわかりやすく、そのわりに奥の深いところがある楽しいゲームです。

※　※　※

あなたはこの世界で数々のアイテムを取得し、闇に君臨するキングドラゴンを倒さなければなりません。というのも、この荒廃した世界に平穏な時を取り戻すにはそれしか方法がないからです。その冒険の過程は険しく、唯一ドラゴンを倒せる宝剣「ドラゴンスレイヤー」を手にするのは並大抵のことではありません。しかし、あなたは行かなければならないのです。そう、心に誓ったからには……。

ゲームの構成

●マップについて

マップは合計５種類（裏表に印刷されているので計３枚）あり、その各マップには１～５の番号がふってあります。これらを組み合わせてゲームの舞台とします。ただし、１回のゲームで同時に使うのはこのうちの３種類です。１＋２＋５または３＋４＋５の組み合わせで使います。５は離して置いてかまいませんが、１＋２または３＋４は左右に接して置きます。どちらを左または右にするかは好みで決めてください。

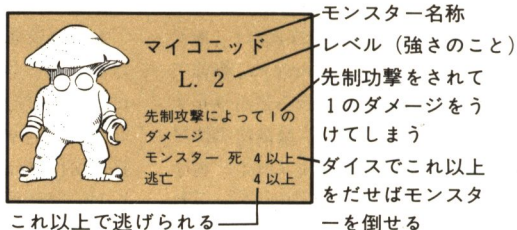
●カードについて

カードには、モンスターカード、宝物（アイテム）カード、地形カード、デカキャラカード、ドラゴンスレイヤーとクラウンのカードがあります。このうち、モンスターカードと宝物カードは別々に分けて、トランプのようによくきってから裏返しに伏せておきます。つまり２つの山ができるわけです。これはゲームが進行してモンスターが出現した時にはモンスターカードを、そしてそのモンスターに勝った時には宝物（アイテム）カードを、それぞれめくっていくことになるからです。
また、地形カードはマップ上の該当する場所（「地」と書いてある所）にランダムに各１枚ずつ最初のうちは伏せておきます。（もし余ったなら、その分はのけておきます）ただしこの時、すべての該当する場所に地形カードを置いてしまうと、あまりにも難易度が高くなりすぎますので、半分程度にとどめておいたほうが無難かもしれません。習熟してから、全部の場所に置いてください。
デカキャラカードはそれぞれ専用の部屋にいる巨大モンスターを描いたもので（パソコン版 XANADU をやったあなたにはすっかりお馴染みのキャラクターですよね？）、該当する部屋に入ったら、カードの指示を参照してください。
またドラゴンスレイヤーとクラウンのカードは宝物（アイテム）の中でも特別なものです。デカキャラを倒した時に手に入るものですので、始めは横にどけておいて、あなたが勝ってからあなたのものとして脇に置いてください。

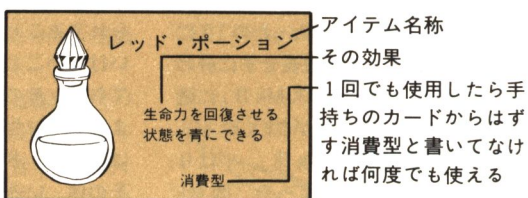
●カードの実際

モンスターカード（14種38枚・他にデカキャラ５種５枚）

マイコニッド
L. 2
先制攻撃によって１のダメージ
モンスター　死　４以上
逃亡　４以上

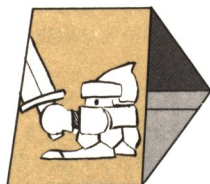
モンスター名称
レベル（強さのこと）
先制功撃をされて１のダメージをうけてしまう
ダイスでこれ以上をだせばモンスターを倒せる
これ以上で逃げられる

※どのモンスターに対しても、攻撃または逃亡に失敗するとダメージを１つ受けることになります。ダメージとは、当初は青の状態でスタートしたプレイヤーのコマの状態が青→黄→赤と変化することをいい、赤でさらにダメージを受けると死んだことになり、出発点に戻されることになります。（詳しくは基本ルールの項で後述）

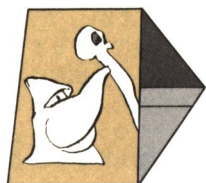
宝物カード（13種34枚・ほかにドラゴンスレイヤーとクラウンのカード各１枚およびはずれのスカ箱３枚）

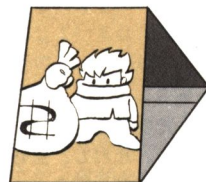
アイテム名称
その効果
１回でも使用したら手持ちのカードからはずす消費型と書いてなければ何度でも使える

地形カード

※地形カードにはこの５種類があります。これを使うことで、マップにバラエティーがでてくるのです。

●コマについて

図のような形にコマを組み立て、あらかじめ各面にマーカーかサインペンで青・黄・赤の色を塗っておきます。コマには以下の3種類があり、別々の特性を持っています。自分のコマをどれにするかということも勝負を決める重要なポイントなのです。

FIGHTER

SWORD（0～＋3）が使える

WIZARD

SWORDは使えない
WAND（0～＋2）が使える
どのスクロール（レベル1～3）でも敵を殺せる

THIEF

足が早く、1度に2マス進める
SWORD（0～＋1）が使える
宝箱の罠にはひっかからないですませられる

※なお、各コマの青・黄・赤の状態は進行方向に向かって正立した状態で判別することができますので、御注意ください。

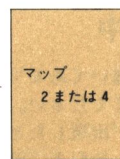
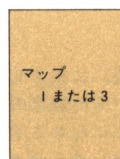
基本ルール

●ゲームを開始するには

まずは一緒に遊ぶプレイヤーが必要です。あなたの他に誰か1人以上いれば遊べます。計3～4人くらいが妥当でしょう。その他に観客がいるともっと盛り上がるかもしれません。そしてダイスを用意して、この本の巻末に付いているボードゲームを丁寧に切り離します。

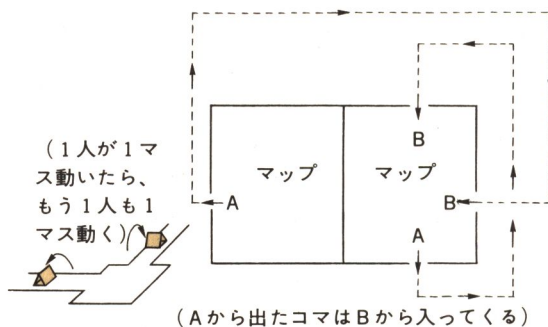
まず、マップを決めます。マップは1＋2か3＋4の組み合わせで使います。どちらを左右にしてもかまいません。マップ5はマップ1または3に描かれている塔の内部を示し、ゲームが進んで誰かのコマが塔の中に進み入るようになってから使います。

次に、マップ上で指定された位置（「地」と書かれた所）に地形カードを各1枚ずつランダムに裏返して置きます。これは前述したように全部に置かなくてもよいのです。初めてゲームする際には地形カードは少なめに置いた方がいいでしょう。置かなかったところはその通路の形のまま使ってください。余ったカードはのけておきます。

また、モンスターカードと宝物カードはよくきって、別々にまとめて、机の上の邪魔にならないところに裏返して置いてください。これはゲームの進行に従って上からめくっていくためですが、ゲーム中にめくるカードが足りなくなってしまうことがあるはずです。その際にはトランプ遊びの要領で捨てたカードをきりなおし、再度裏返しにして積んでください。

（マップ同士を接して置く）

●コマの動かし方

それぞれ自分のコマを決めたら、まずジャンケンでコマを動かす順番を決めます。移動にダイスは使わず1マスずつ（THIEFは2マスずつ）交互に動かします。方向は各自の好きな向きに進めてかまわないのですが、一方通行（矢印で示してある）には注意してください。部屋か地形カード上に来たら、（たとえTHIEFでも飛び抜けることなく）必ずそこで止まってください。また、ボードの端で、通路の外につながるべきマップがない場合、逆の端の方から入ってくる形になります（ワープする）。

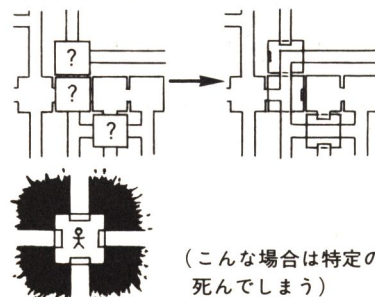
（Aから出たコマはBから入ってくる）

●地形カードの使い方

裏返しの地形カード上にあなたはやってきました。ここでは（まだ地形カードが裏返しのままの状態ならば）この地形カードをめくって表の面を見せるようにしなければなりません。この地形カードには上下左右はありませんから、カードの置きかた、めくりかたによって地形が決まります。

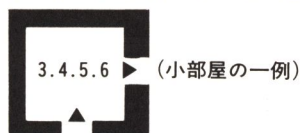
めくったカードが下図のようだったとき、あなたは壁の中に閉じこめられたことになります。この時には後述するアイテムカードのうち、マント（壁抜けできる）かマトック（地形カードを取り除ける）を持っていないと死んだことになってしまいます。その場合は、所持品や自分の状態はそのままで出発点に戻ってください。なお、一方通行と地形カードの組み合わせによって、にっちもさっちも行かずにゆきづまった場合も同様に出発点に戻ります。

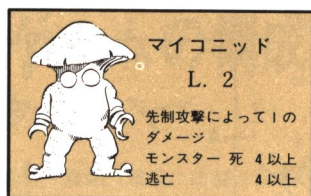
なお地形カード上においては、ゲームの進行にともない、魔法を使って他人を防害したり移動したりできます（後述のゲームのコツを参照）。これもゲームを面白くするポイントです。

（地形カードによって通路の形が決まる）

（こんな場合は特定のカードがないと死んでしまう）

●小部屋の中

あなたは数字の書いてあるマス（部屋）に来ました。ダイスを１回振ってください。出た目がその数字の中にあればモンスターが出現したということになります。モンスターカードを１枚引き、戦闘を開始してください。

（小部屋の一例）

●戦闘開始

まず、出現したモンスターに先制攻撃があるかどうかを確かめてください。これを防ぐには、アワーグラス（時を止める砂時計）を使うしかないでしょう。それ以外の場合で先制攻撃を受けると、まずダメージを１つ受けることになり、青の状態ならば黄に、黄ならば赤、赤ならば死、というようになるわけです。

（モンスターカードの例）

●戦闘方法（剣、杖によるもの）

次にダイスを振るのですが、その前に戦闘を選ぶか逃亡を選ぶか宣言します。そしてその方針に従ってダイスを振ります。この例の場合、４以上の数が出ればモンスターは死にます。それ以外の数だと、逆に自分がダメージを１つ受けます。やはり、青の状態ならば黄に、黄ならば赤、赤ならば死、というようになるわけです。そして自分が負けてもまだ生きているならば、宣言をしてもう一度ダイスを振ります。

また、たとえば＋２の武器を持っていたとすると、戦闘時ダイスの目に＋２してモンスターに対抗することができるので大変有利です。

●戦闘方法（魔法によるもの）

図のような魔法のカードを持っていると、モンスターをダイスを振らずに倒すことができます。詳しいことはカードを見てください。レベルとはモンスターの強さのことです。

（アイテムカードの例）

●逃亡について

敵が強くて歯がたたないと思ったら、逃げることもできます。逃亡するということを宣言してからダイスを振り、カードで指定された数以上が出るとモンスターはあなたを見失います。その部屋に居たままで、戦闘をする必要はありません。御安心ください。ただし、逃亡に失敗するとダメージを受けてしまいます。

●死んでしまった時

「死んだ」とは、モンスターに殺された時をさします。特殊なアイテム（エリクサーなど）を持っていないのなら、所持品をすべて捨てて出発点へ戻らねばなりません。その際、自分の状態は「青」に戻してください。ただし、ドラゴンスレイヤーとクラウンだけは捨てたりせずに、マップ上のその場に置きます。つまり、その部屋に落ちているということです。次にそこを訪れた人が拾ってかまいません。ドラゴンスレイヤーやクラウンのカードが大きすぎて置きにくいときは、どこに落ちているかよく覚えておいてください。

●戦いの後

モンスターとの戦いに勝つと宝物カードをめくることができます。ここで手にしたカードは所持品（アイテムカード）として手元に置いてください。ただし、宝箱には罠がしかけられていることもあるので御注意を。

●アイテムカードの使い方

アイテム（薬、魔法の品々など）は自分の番、相手の番にかかわらずいつでも使えます。使う時に、『僕はレッドポーションを使います』と宣言すればいいのです。

アイテムの効用は、カードに詳しく書き込まれています。

カードに消費型と書いてあるものは、一度使用したら手持ちのカードからはずします（捨てます）。そうでないアイテムカードは持っている限り、何回でも使えます。

●プレーヤー同士の対戦

このボードゲームの、もっとも熱くなる局面が、これです。

キングドラゴンを倒すために必要な『ドラゴンスレイヤー』と『クラウン』は、この世界に１つずつしかありません。つまり、プレイヤー同士が協力してもいいし、これらを奪いあってもいいわけです。

そこで、プレイヤー同士が通路で出会ったり追いついたりしたら「ジャンケン」をしてください。勝者は敗者から好きなアイテムを１つ奪うことができます。また、戦いたくない時は『デーモンズリング』というアイテムで拒否もできますし、和解ということでプレイヤー同士でアイテムを交換することもできます。

ただし、自分の所持品がない時には、他のプレイヤーに戦いを挑むことはできません。（相手がない時も同様）

なお、泥試合になるのを避けるために「ジャンケン」に負けたプレイヤーは、２回休みとなり、他の人が２回コマを動かし終わるまでじっとしていなければなりません。

●タワーモンスター(デカキャラ)との決闘

『ドラゴンスレイヤー』や『クラウン』を守っているものを『タワーモンスター』(デカキャラ）と呼びます。これらには、特殊な武器しか効きません。指定された武器以外で攻撃した場合、またはダイスの目が足りなかった場合は、ダメージを１つ受けてしまいます。シルバードラゴンに限っては魔法攻撃でもダイスを振ってください。この戦闘もどちらかが死ぬまで続くのです。

●キングドラゴンのいる塔への入り方

タワーモンスターのうちのあるものを倒したら、クラウンが手に入ります。そうすると、マップ上の塔（城の絵が書いてある所）に入ることができます。入る、ということはマップ５の上に移動することです。誰かが一度でも入口を開けたならば、他のプレイヤーはクラウンなしでも塔の中に入ることができます。

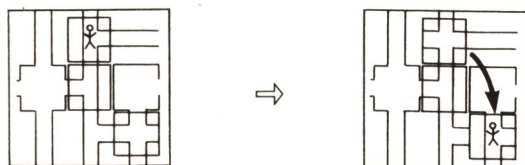
●クライマックス

あなたはもう『ドラゴンスレイヤー』『クラウン』を手にしているはずです。クラウンを使用することによって塔の入口を開け、マップ５のうえに移動したら、あとはキングドラゴンめざして一直線です。
キングドラゴンを倒した時点でゲームは終わりを告げます。もはや脱出などする必要はありません。倒したあなたがこのゲームの勝利者です。

ゲームのコツ

このゲームのコツといえば、２つほどあります。１つは「地形カードをどう使うか」と、もう１つは「アイテムをいつ使うか」です。

●地形カードとは？

魔法を併用することによって
A．地形カードごと早く遠くに移動することができます。
B．対戦相手を遠くに飛ばすことができます。
C．先をこされそうな対戦相手の邪魔をすることもできます。
つまり地形カードによってゲームの流れが変わることがあるのです。

A．この「チェンジ」の魔法で

⇨

ワープできます

B．相手がカード上にいれば

⇨

辺境の地に飛ばすことができます

C．あっ！先をこされる

⇩

「ターン」の魔法でもう安心

●アイテムカードは？

アイテムはいつ使ってもいいのですからそれを利用します。
・自分の状態が赤になるまで、レッドポーションは使わない。
・マント、マトックはできるだけ使わずに残しておく。
・レベル３スクロールは最後まで残しておく。
この３つを守っていればそう簡単には死んだりしません。

さあ、以上の点を踏まえて、あなたも仲間とともにチャレンジしてみてください。

※　ボードゲームを切りとる際には、できるだけ線に正確に切りとってください。また、マップ１～５にはキリトリ線はありませんので、できるだけこの本の綴じ目に近いところをカッターでまっすぐ切ってください。

Ending Message

汝の戦いは、神々の御言葉と共に記される今日、
その終わりを告げた。
汝の試練、大いなる意志示す戦いは、
勝利の杯をもって祝され、
天の輝きをもって誉れなる、金のモールとなろう。
この地にて、長きにわたる民の苦痛の叫びは、
大いなる意志の化身、
即ち汝の手にする、選ばれし者の剣にて
悪しき種とともに、取り除かれた。
見よ、重苦しく築かれし、死の砦は
輝きを地にもたらす、壮麗なる碑としてよみがえる。
壁と塔にかこまれしその姿は、
内にも、外にも
叡智の徴として、その姿を地に映すであろう。
エイジアの、大いなる先祖にして王なる、
クーブラ・カーンの姿は取り戻された。
まもなく、地の子らが再び頭を下げ
幼き香りの精達が風と共に踊り、
生命の泉より注がれる聖なるアレフの流れは、
あまねくこの地を潤すであろう。
聞け、人及ばぬ永遠の果てに還元される流れが、
偉大なる祖先の声と代わりて響きわたるのを
民の嘆きとうめきが、汝と神々を讃える唄になるのを
もはや、永き時の流れによってさえ
なにひとつ流されることはないであろう。
しかし、天と地がわけられしその時より、
悪しき種は氷のごとく蒔かれ、
悲しみの涙、流されたる血にて潤い
堕ちたる果実をその枝につける。
おお、蒔かれたる地、怒濤の大海のごとく。
おお、その数、うちよせられたる砂のごとく。
吹きあげられたる者は、
汝に無数の魂が奏でる、悲哀の唄をささやくであろう
それは、汝を求める民達の祈り
そこは、汝の耕すべき新たなる地
流れし神々の涙は、汝を導くであろう。
汝の手より剣が離れることはない、
おお、神々の御手にのせられたる者よ
新たなる旅の時まで、
その魂に安らぎを与えるがよかろう。
作／ラスプーチン

XANADU FILE（ザナドゥ ファイル）

発行　1986年8月1日初版
定価　1500円
著者　宮本恒之（日本ファルコム株式会社）
発行人　蓮見清一
発行所　JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5―5―5
〔振替〕東京7―170829 ㈱ジック
〔電話〕営業部・03(234)4621
編集部・03(234)3688
印刷所　慶昌堂印刷㈱
イラスト　横山宏　渡辺統之
福田博行　内田美智子
オフサイド（北野玲・田村明彦）
大浦孝浩　山下久子
協力　山根朝郎　宮崎友好
ブックデザイン／レイアウト　THREE CORD

ISBN4-88063-214-7

MAP 1

（マップの組合せは1＋2または3＋4）

MAP 3

（マップの組合せは１＋２または３＋４）

MAP 4

（マップの組合せは１＋２または３＋４）

通路が接してない場合は一度出て右端より入る

MAP 5 （塔の内部）

カーティケア
（カード参照）
IN
OUT
IN
シルバードラゴン2
（カード参照）
OUT
KING DRAGON
（カード参照）
IN
GOAL?
フロア3
フロア3へ
5,6
3,4,5,6
5,6
A PIT!
（ダイスを振って1、2が出たら転落）
4,5,6
フロア2
フロア2へ
塔の外へ戻る
5,6
3,4,5,6
4,5,6
4,5,6
4,5,6
4,5,6
5,6
フロア1
塔の入口

MONSTER

MONSTER

MONSTER

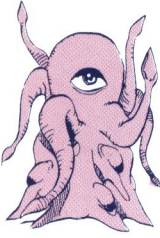
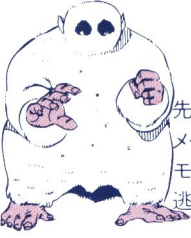
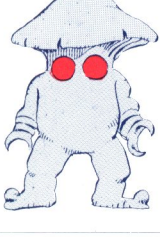
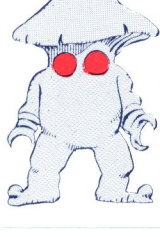
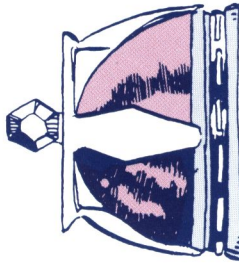
赤 F
黄 F
青 F

赤 W
黄 W
青 W

赤 T
黄 T
青 T

赤 F
黄 F
青 F

赤 W
黄 W
青 W

赤 T
黄 T
青 T

宝箱の発見！
部屋にモンスターはいなかった。
宝物カードを一枚引いてよい。
ITEM
宝箱の発見！
部屋にモンスターはいなかった。
宝物カードを一枚引いてよい。
ITEM
宝箱の発見！
部屋にモンスターはいなかった。
宝物カードを一枚引いてよい。
ITEM
キングドラゴン
ドラゴンスレイヤーを所有している者のみ戦う権利あり
（他はすべて死ぬ）
ドラゴン死　4、5、6
（ドラゴンが死ぬとゲーム終了）

MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER

アサシンバグ
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　5 以上

オークジェリー
L. 1
モンスター死　スクロールのみ
逃亡　3 以上

ケープフィッシャー
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　1 以上

アサシンバグ
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　5 以上

アスコモイド
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　1 以上

ケープフィッシャー
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　1 以上

アサシンバグ
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　5 以上

アスコモイド
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　1 以上

ケープフィッシャー
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　1 以上

バット
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　4 以上

アスコモイド
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　1 以上

ゴブリン
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　4 以上

バット
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　4 以上

スケルトン
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　4 以上

ゴブリン
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　4 以上

オークジェリー
L. 1
モンスター死　スクロールのみ
逃亡　3 以上

スケルトン
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　4 以上

ヨチョール
L. 2
モンスター死　4 以上
逃亡　4 以上

オークジェリー
L. 1
モンスター死　スクロールのみ
逃亡　3 以上

スケルトン
L. 1
モンスター死　3 以上
逃亡　4 以上

ヨチョール
L. 2
モンスター死　4 以上
逃亡　4 以上

MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER
MONSTER

ヨチョール

L. 2
モンスター死　4 以上
逃亡　4 以上

スノーマン

L. 2
先制攻撃によって１のダメージ
モンスター死　4 以上
逃亡　4 以上

盗賊が出現！

所持品のアイテムを何か一つ減らせ。ただし、何も持っていないなら減らさなくてもよい

ネクロンアイデアス

L. 2
モンスター死　4 以上
逃亡　2 以上

リザードマン

L. 3
モンスター死　5 以上
逃亡　3 以上

盗賊が出現！

所持品のアイテムを何か一つ減らせ。ただし、何も持っていないなら減らさなくてもよい

ネクロンアイデアス

L. 2
モンスター死　4 以上
逃亡　2 以上

リザードマン

L. 3
モンスター死　5 以上
逃亡　3 以上

盗賊が出現！

所持品のアイテムを何か一つ減らせ。ただし、何も持っていないなら減らさなくてもよい

ネクロンアイデアス

L. 2
モンスター死　4 以上
逃亡　2 以上

リザードマン

L. 3
モンスター死　5 以上
逃亡　3 以上

ドラゴンスレイヤー

マイコニッド

L. 2
先制攻撃によって１のダメージ
モンスター死　4 以上
逃亡　4 以上

バーサーカー

L. 3
モンスター死　5 以上
逃亡　3 以上

マイコニッド

L. 2
先制攻撃によって１のダメージ
モンスター死　4 以上
逃亡　4 以上

バーサーカー

L. 3
モンスター死　5 以上
逃亡　3 以上

スノーマン

L. 2
先制攻撃によって１のダメージ
モンスター死　4 以上
逃亡　4 以上

バーサーカー

L. 3
モンスター死　5 以上
逃亡　3 以上

クラウン

ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM

+3　スォード

戦闘時、ダイスの目に
＋３できる
FIGHTERのみ使用可

レベル２　スクロール

このカードを捨てるこ
とで、レベル２以下の
敵を倒すことができる
WIZARDは、レベル１～３
の敵を倒すことができ
る　　消費型

チェンジの魔法

マップ１～４の上では
──地形カード同士を
好きな時に交換で
きる
マップ５（塔内）では
──プレイヤー同士の
位置の交換を行う
消費型

+2　スォード

戦闘時、ダイスの目に
＋２できる
FIGHTERのみ使用可

レベル２　スクロール

このカードを捨てるこ
とで、レベル２以下の
敵を倒すことができる
WIZARDは、レベル１～３
の敵を倒すことができ
る　　消費型

チェンジの魔法

マップ１～４の上では
──地形カード同士を
好きな時に交換で
きる
マップ５（塔内）では
──プレイヤー同士の
位置の交換を行う
消費型

+1　スォード

戦闘時、ダイスの目に
＋１できる
FIGHTER, THIEF両者が
使用できる

レベル１　スクロール

このカードを捨てるこ
とで、レベル１以下の
敵を倒すことができる
WIZARDは、レベル１～３
の敵を倒すことができ
る　　消費型

ミラー

１度に２マス進めるよ
うになる
FIGHTERとWIZARD両者
のみに効く

+1　スォード

戦闘時、ダイスの目に
＋１できる
FIGHTER, THIEF両者が
使用できる

レベル１　スクロール

このカードを捨てるこ
とで、レベル１以下の
敵を倒すことができる
WIZARDは、レベル１～３
の敵を倒すことができ
る　　消費型

ミラー

１度に２マス進めるよ
うになる
FIGHTERとWIZARD両者
のみに効く

+2　ワンド

戦闘時、ダイスの目に
＋２できる
WIZARDのみ使用可

ターンの魔法

地形カードを好きな時
に回転できる（向きは
自由に１枚のみ）
消費型

アワーグラス

時間を止める砂時計。
これを持っているなら、
部屋に入って、敵の先
制攻撃を受けることは
ない
（攻撃時に）　　消費型

+1　ワンド

戦闘時、ダイスの目に
＋１できる
WIZARDのみ使用可

ターンの魔法

地形カードを好きな時
に回転できる（向きは
自由に１枚のみ）
消費型

アワーグラス

時間を止める砂時計。
これを持っているなら、
部屋に入って、敵の先
制攻撃を受けることは
ない
（攻撃時に）　　消費型

レベル３　スクロール

このカードを捨てるこ
とで、レベル３以下の
敵を倒すことができる
消費型

チェンジの魔法

マップ１～４の上では
──地形カード同士を
好きな時に交換で
きる
マップ５（塔内）では
──プレイヤー同士の
位置の交換を行う
消費型

マトック

地形カードを取り除け
る。ただし、取り除い
たカードは、２度とも
とには戻せない
消費型

ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM
ITEM

マトック

地形カードを取り除ける。ただし、取り除いたカードは、2度ともとには戻せない

消費型

マント

1マス分の壁をすり抜けられる。また一方通行も逆行できる。

消費型

エリクサー

生き返りの薬。状態を青にできるが、これは死んだ時にのみ効力を発揮する

消費型

デーモンズリング

他のプレイヤーからの攻撃を拒否することができる

消費型

マント

1マス分の壁をすり抜けられる。また一方通行も逆行できる。

消費型

毒（ポイゾン）

宝箱を開けたとたん、罠が作動し、状態を1つ悪化させねばならない（ダメージを1つ受けたのと同じ）FIGHTERとWIZARDの両者がこの罠にひっかかる。

デーモンズリング

他のプレイヤーからの攻撃を拒否することができる

消費型

エリクサー

生き返りの薬。状態を青にできるが、これは死んだ時にのみ効力を発揮する

消費型

毒（ポイゾン）

宝箱を開けたとたん、罠が作動し、状態を1つ悪化させねばならない（ダメージを1つ受けたのと同じ）FIGHTERとWIZARDの両者がこの罠にひっかかる。

レッドポーション

生命力を回復させる薬 状態をいつでも青にできる

消費型

シルバードラゴン1

レベル1スクロールなら 6
レベル2スクロールなら 5,6
レベル3スクロールなら 4,5,6
（いずれも逃亡不可）
倒したらドラゴンスレイヤーが手に入る

シルバードラゴン2

レベル3スクロール所持者のみ戦う権利あり（他はすべて死ぬ）

WIZARD 3,4,5,6
THIEF 4,5,6
FIGHTER 5,6
（いずれも逃亡不可）

レッドポーション

生命力を回復させる薬 状態をいつでも青にできる

消費型

レッドポーション

生命力を回復させる薬 状態をいつでも青にできる

消費型

レッドポーション

生命力を回復させる薬 状態をいつでも青にできる

消費型

カーティケア

+1 スォードの時 5,6
+2 スォードの時 4,5,6
+3 スォードの時 3,4,5,6
+2 ワンドの時 4,5,6
（いずれも逃亡不可）

ビッグ・クラーケン

+1、+2 スォードは 4,5,6
+3 スォードは 3,4,5,6
+1、+2 ワンドは 4,5,6
（いずれも逃亡不可）
倒したらクラウンが手に入る

XANADU

FILE

ISBN4-88063-214-7 C2076 ¥1500E

JICC出版局 定価1500円